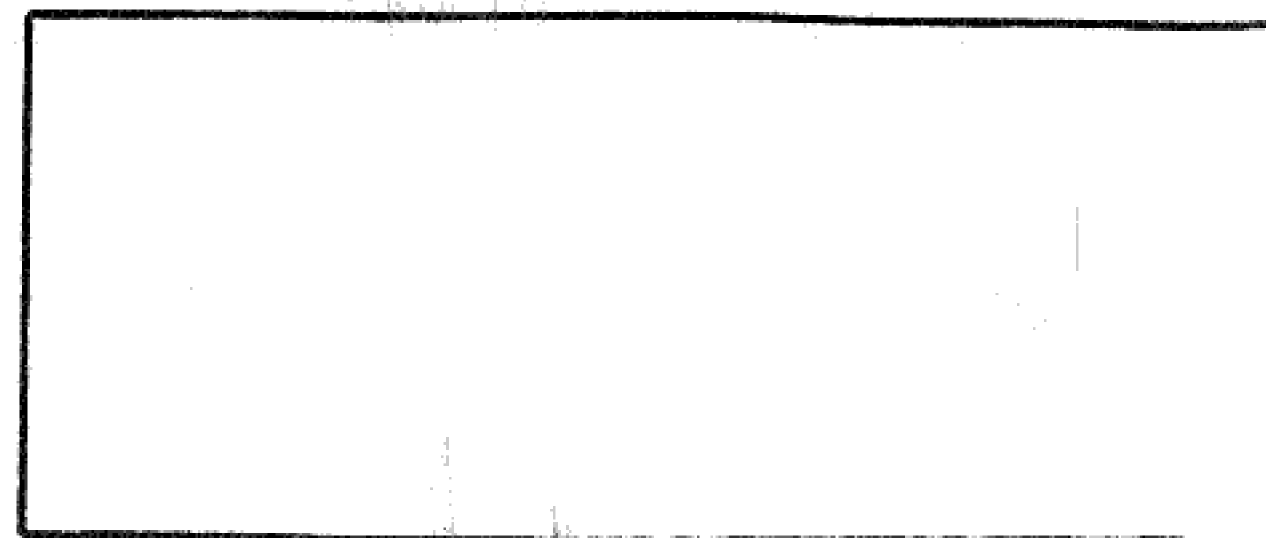






2



Harri Hurstia aika moni nimittää tietokoneneroksi. Tämä maine sai alkunsa siitä, kun poika voitti television Tupla tai kuitti-tietokilpailun pääpalkinnon tiedoillaan Basic-ohjelmointikielestä. Monet aikuiset pitävät tietokoneasioita vaikeina ja pelottavinakin. Heitä ihmetytti se, että joku lapsi voi niin hyvin tuntea niitä.



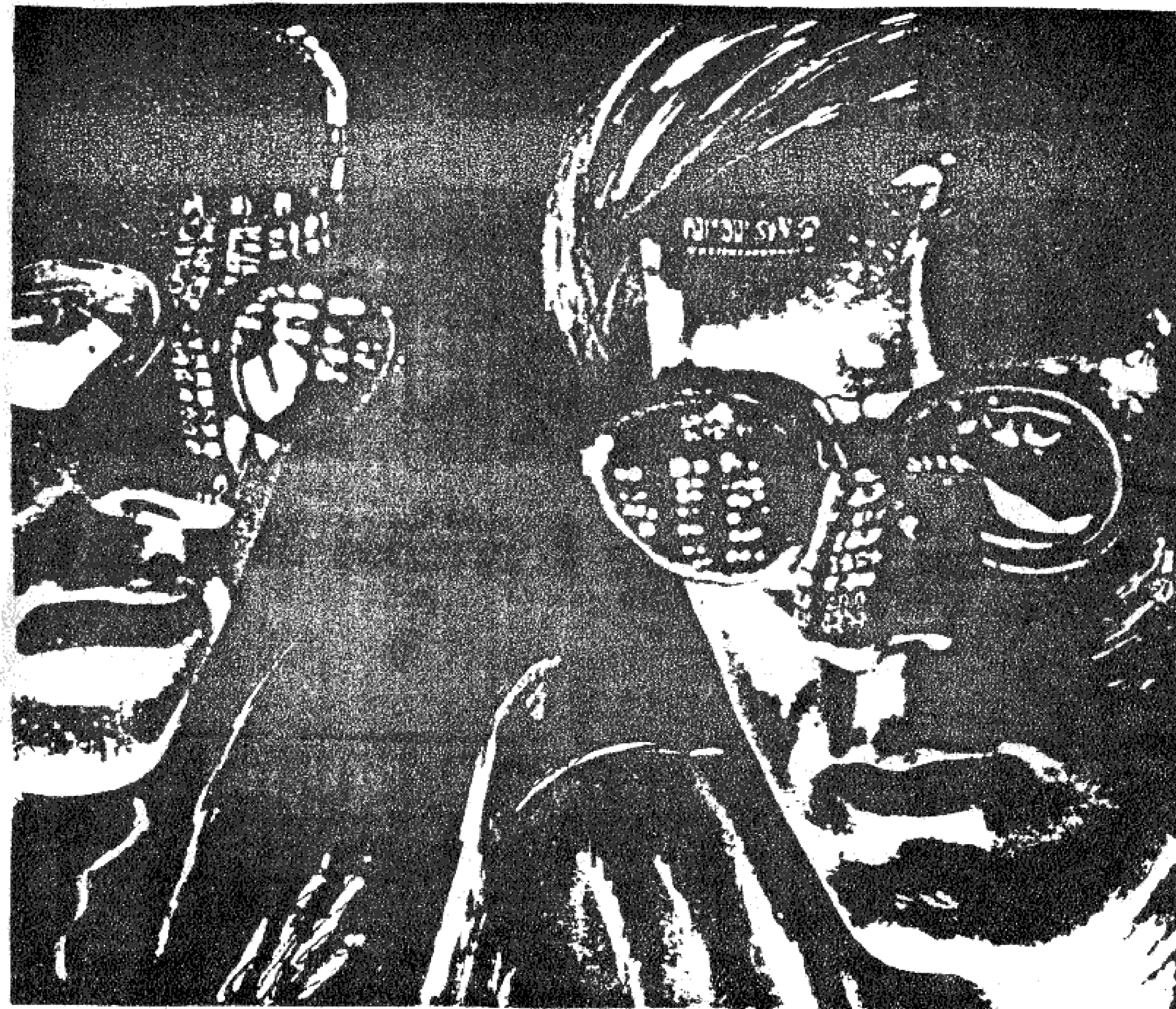




KYSYMYKSENI HARRI HURSTILLE:

MYYVÄ VALLANKUMOUKSELLINEN TOSI

MICROPOST



NUMERO 8 MK

ISSN 0359-9086

4.3.1985

Mikromaakareiden julkaisusarja on edennyt kahdeksanteen osaansa.Mikropostin toimittaminen on edelleen kriisialtista puuhaa.Pieni,"vakituinen"toimittajakaartimme rönsyilee sinne tänne ja materiaalia tippuu sattumanvaraisesti.Lehden tekemistä vie eteenpäin halu lunastaa esitetyt lupaukset ja tieto siitä,että joku vielä haluaa lehteämme lukeakin.

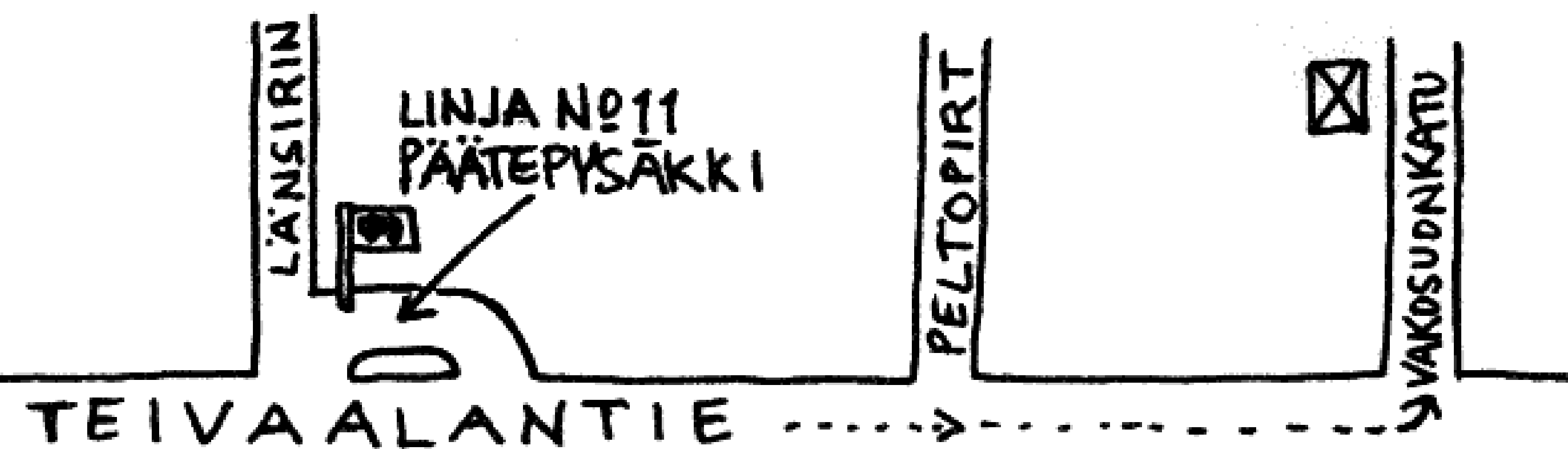
On vuosikokouksen ja jäsenmaksujen aika,on aika punnita menneitä ja suunnitella valoisampaa tulevaisuutta.Mikropostin tulevaisuus on eniten lukijoiden varassa.Olemme tehneet parhaamme ja pian saamme palautetta maksettujen ja maksamattomien jäsenmaksujen muodossa.Kiitos kuluneesta vuodesta ja tervetuloa vousikokoukseen!

SUOMEN!MIKROMAAKARIT!ry:n Vuosikouspidetään 24.3.-85 kello 14.30 alkaen puheenjohtajan luona Tampereella. Osoite on Vakosuonkatu 7. Bussi numero 11 Ryydynpohjaan lähtee Keskustorilta klo.13.48.Mahdollisesta kuljetuksesta kokouspaikalle voi neuvotella Peten (931/444002),tai Reiman (931/461485)kanssa sunnuntai aamuna.

ESITYSLISTAlla:

-Sääntömääräiset asiat.

-Micropostin toimittaminen,kokoustilojen puute ja muut ajankohtaiset asiat.



MICROPOST

tässä numerossa

Tekijät: Tuukka Kalliokoski, Juha Tuominen, Riitta Uusitalo, Juha-Petri Kärnä, Pekka Ritamäki, Petri Juntunen, Timo Pietilä, Reima Mäkinen, Petri Tuomola

- numero 8
- julkaisija: Suomen Mikromaakarit ry
- irtonumerohinta 8 mk (sisältää postikulut)
- ISSN 0359-9086
- painos 100 kpl

Osoite: Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere

TIETOKONE SISUSTUKSELLISENA ELEMENTTINÄ

Minun piti kirjoittaa laaja artikkelisarja yllä olevasta aiheesta. Koska Micropost ei ole mikätahansa hanttalehti,ei sitä kirjoitusta olisi kumminkaan julkaistu.

MSX:ää odotettiin koko viimevuosi, ja nyt kun klooneja alkaa tulla Suomeen,on koko standardi jo hieman vanhentunut. Toimittajakunnastammme ei kukaan ole liiemmälti innostunut Japanilaisten hankkeesta, joten aihetta ei luultavasti lähiaikoina tämän enempää käsitellä.

Muita mattimyöhäisiä ovat Sinclairin QL,jota ei vieläkään näy Suomessa,ja Elan Enterprise jonka massatuotanto alkoi Englannissa myöhästyen yli vuodella luvatusta.

Viimevuonna nyytiin älyttömästi kotimikroja. Kauppiaat osasivat varautua jouluryntäykseen.Jotkut olivat hankkineet koneita niin reilusti hyllyilleen,että niitä jäi vielä Tammikulle myytäväksi 50prosentin alennuksella.64:n hinnat laskivat mukavasti ja koneesta tuli vuoden -84 megahitti.Ihan kaikki eivät ole 64:n tyytyväisiä, mutta eihän sellaista olekaan mikä kaikkia miellyttäisi.

Bitti rynni lehtimarkkinoille ja tänävuonna se alkaa ilmestyä kerran kuukaudessa. Bittiä huomattavasti kiinostavampi lehti on Printti. Voidaan olettaa, että Printti on suunnattu tietokoneharrastuksessa kappaleen matkaa edenneille,kun taas Bitti kosiskelee lähinnä vasta-alkajia. Printin toimittajat ovat nähdäkseni innostuneempia ja uteliaampia artikkeliensa aiheista kuin Bitin vastaavat.



Toivon,ettei Printti kuitenkaan valloita sydämestäsi sitä soppea, jossa Micropost on majaillut.Meidän kohtalomme on jatkaa karvaisena(kalliina) pienlehtenä, eikä fuusioitua Printtiin, niinkuin kävi Helsingin seudun Vic-kerhon- ja Spectrvideoklubin lehdille.

OMAT MERKIT

Spectrumin ja monien muidenkin koneiden omistajat voivat kätevästi tehdä omia merkkejä antamalla DATAt binäärimuodossa. Vicin ja 64:n omistajat ovat taas tottuneet kääntämään bittijonot kymmenjärjestelmän luvuiksi.Jos omia merkkejä tarvitaan paljon, on datojen laskeminen ja syöttäminen koneelle työlästä. Seuraavan ohjelman avulla on merkkien tekeminen helppoa kuin kävelely.

Esimerkkiohjelmassa on merkin jokainen rivi omana DATAlauseenaan ja voimme hahmottaa merkin suoraa listauksesta.Vaivan ja muistin säästämiseksi voi jokaisen merkin bittijonot laittaa yhteen data lauseeseen pilkulla toisistaan erotettuna.

Nyt siellä joku tietysti ajattelee, että tämähän vie älyttömästi muistia. Se on ihan totta. Merkkien määrittely haukkaa nyt 60prozenttia emnemmän lukumuistia kuin mihin on totuttu.

Entä jos tarvitsemme vastakkaisiin suuntiin liikkuvia hahmoja,merkkien peilikuvia? Rakennamme tietysti ohjelman niin, että voimme käyttää samoja datoja uudelleen. Tällöin ainoastaan 4 rivin silmukka muutetaan muotoon FORB=8TO1STEP-1... Nyt muistin hävikki on enää noin 15 prosenttia verattuna vanhaan konstiin.Moniväri peilikuvamerkit saa ottamalla rivin 3 käyttöön.

Pokeaminen paikkoihin 52 ja 56 varmistaa,etteivät omat merkit ja merkkijonot mene päällekkäin.C on merkkien alkuosoite ja sitä muutettaessa täytyy myös riviä 7 muuttaa.
Ohjelma käy 64:lle kun C ja rivi 7 muutetaan.

```
1 C=7168
2 READA$:L=128:A=0:IFA$="2"THEN7
3 REM MULTIVARI PEILIKUVAKSI B$="":FORB=7TO1STEP-2
  :C$=MID$(A$,B,2):B$=B$+C$:NEXT:A$=B$
4 FORB=1TO8:B$=MID$(A$,B,1)
5 IFB$="1"THENA=A+L
6 L=L/2:NEXT:POKEC,A:C=C+1:GOTO2
7 POKE36869,255
8 PRINT"[illegible]"
9 END
10 DATA10000000
11 DATA01000000
12 DATA00100000
13 DATA00010000
14 DATA00001000
15 DATA00000100
16 DATA00000010
17 DATA11111111
20 DATA2
```

VIC VIHJE

Pokeamalla lokeroon 204 luvun 0 saa kursorin vilkkumaan vaikka ohjelman ajon aikana.
Sitä voi käyttää esim. tekstipelissä jos haluaa lukea näppäimistöltä tietoa GETillä INPUTin asemasta.

COMMODORE - 64
ADVENTURE GAMES



64 on osoittautunut mukavaksi koneeksi myös seikkailumielisille mikroharrastajille. Markkinoilla on laajat valikoimat erityyppisiä fantasia- ja seikkailupelejä.

TEKSTIADVENTURET

Vanhat kunnon tekstipelit tuskin katoavat koskaan kuvioista. Infocomin laajat seikkailudisketit osoittavat kuinka monipuolisia tavalliset seikkailu - pelit voivat olla. Kokeilkaa itse vaikka ZORK-sarjaa. Zorkit ovat jo pari vuotta vanhoja, mutta silti yhtä kiinnostavia kuin mikä muu seikkailu tahansa. Muita Infocomin pelkällä tekstillä toteutettuja adventureja ovat mm. INFIDEL,DEADLINE, ENCHANTER,PLANETFALL,SORCECER ja STARCROSS. Hieman lyhyempiä,mutta taatusti yhtä vaikeita kuin Infocomin pelit ovat Level 9:n seikkailut SNOWBALL,COLOSSAL ADVENTURE ja DUNGEON ADVENTURE. Kaikissa kolmessa huoneita parisensataa.

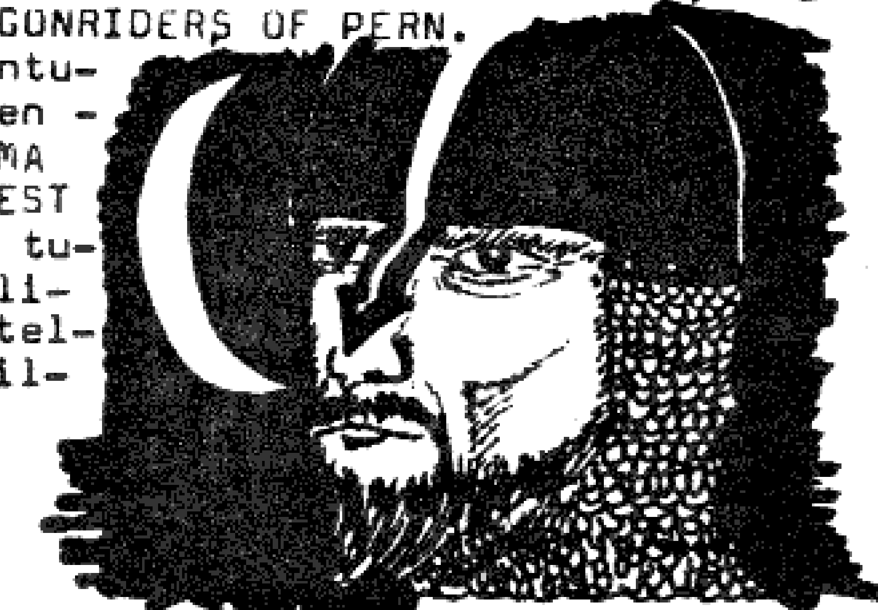
GRAFIIKKAA

Grafiikkaseikkailujen ehdoton legenda on THE HOBBIT, J.R.R. Tolkienin Lohikäärmevuoren pohjalta tehty adventure. Toinen klassikko on TWIN KINGDOM VALLEY, joka markkinoille tullessaan oli melkoinen ihme. Onhan siinä peräti 175 erilaista kuvaa ja osassa niistä on käytetty myös animaatiota. Ensimmäinen todellinen animaatioseikkailu ja samalla melkein roolipeli oli kuitenkin Legendan VALHALLA.Pelin jokaisella hahmolla on omat ominaisuutensa, joita pelaaja voi yrittää käyttää hyväkseen.

Vanhan konkarin Scott Adamsin vanhat seikkailut ovat tätä nykyä saatavilla grafiikalla koristeltuina. Uusinta uutta ovat kuitenkin Marvelin sarjakuvahahmojen maailmaan pohjautuvat adventuret HULK ja SPIDERMAN. Adams-tyylisestä lyhyestä ja ytimekkäästä kerronta - tyylistä pitäville on tarjolla myös Channel 8:n seikkailupelisarja, johon kuuluvat mm. GOLDEN BATON, CIRCUS, WIZARD OF AKYRZ, PERSEUS & ANDROMEDA jne. Amerikkalaisen Sierra on-linen grafiikkaseikkailuja on saatavilla mm. THE DARK CRYSTAL, joka elokuvana saattaa joille - kin olla tuttu, MISSION ASTEROIDS sekä THE BLADE OF BLACKPOOLE,jonka maailmassa etsiskellään kadonnutta miekkaa. Perinteisen seikkailun linjoja edustavat myös Interceptor-softwaren HEROES OF KARN ja sen jatko-osa EMPIRE OF KARN. Hienon ja viimeistellyn grafiikan perässä juoksenteleville on tarkoitettu Datamostin DALLAS QUEST, missä pelaaja joutuu paneutumaan Dallasin porukan ongelmiin. Suurta rahaa metsästäville ja hankalia pulmia helposti ratkoville on omi - aan Domarkin EUREKA. Pelin ensimmäisenä ratkaisevaa odottaa vaatimaton 25 000 punnan palkkio puhtaana käteen.

ADVENTURE/ACTION

Hyvän ja pahan voimat ottavat yhteen Electronic Artsin ARCHONissa. Peli muistuttaa lähinnä pitkälle kehitettyä shakkia, jossa käy - dään kaksintaisteluita. Jatko-osakin on jo tekaistu; ARCHON II , ADEPT. EA:n pelejä ovat myös MURDER ON THE ZINDERNEUF, missä on ratkottavana salaperäinen murha ilmalaivassa, sekä SEVEN CITIES OF GOLD, missä taas vaatimattomasti pelaaja yrittää löytöretkillään saavuttaa uuden mantereen. Kasvikunnan hallitsevia voimia käyttelevän taikurin roolin pelaaja ottaa Synapsen NECROMANCERissa,missä ei sitten pelkkään puutarhurin virkaan tyydytäkkään. Science - fiction seikkailuista innostuneille on tarjolla Anne McCaffreyn samannimiseen novelliin perustuva DRAGONRIDERS OF PERN.



Sierra on-linen ehkä tunnetuin adventuresarja on ULTIMA. Sarja on tähän men - nessä ehtinyt kolmanteen osaan,ULTIMA III EXODUS. Neljäs osa ULTIMA IV QUEST FOR THE AVATAR on sekin lähiaikoina tulossa. ULTIMAT ovat lähinnä roolipeliluontoisia taistelu-seikkailu yhdistelmiä, joissa valtavilla maisema-alueilla käydään taisteluita pahan voimia vastaan.

JT

the last STARFIGHTER

The Last Starfighter, eli suomalaiselta nimeltään viimeinen suuri taistelija on jälleen uusi yritys käyttää tietokone grafiikkaa elokuvassa. Toisin kuin edellinen yritys (Tron), tämä elokuva osoittaa sen, että tietokoneiden avulla voidaa tehdä hyvää ja viihdyttävää elokuvaa. Lisäksi tällä kertaa grafiikan taso on aivan toista luokkaa kuin Tronissa, niin uskomattomalta kuin se kuulostaakin. Tronissa näki selvästi mitkä jaksot oltiin tehty tietokoneella, Last Starfighterissä on lähes mahdotonta varmuudella sanoa missä kulkee tavanomaisin keinoin ja nykytekniikkaa hyväksikäyttäen tehdyn raja.

Filmin tietokone jaksojen loistavaan laatuun on päästy käyttämällä Cray-supertietokonetta niiden tuottamiseen. Niinpä avaruusnäkymät ovat aidomman näköisiä kuin yhdessäkään aikaisemmin näkemässäni elokuvassa. (Jopa aidomman näköisiä kuin NASA:n dokumentti-filmit, mutta se on asia erikseen)

Juoni tosin nytkään ei ole filmin vahvin kohta, mutta tällä kertaa juonesta sentään voi puhua. (Mitä Tronin kohdalla ei tosiaankaan voinut tehdä) Elokuva kertoo pojasta jolla melkein kaikki menee pieleen eikä hyvännäköinen tyttöystäväkään ritä lohdutukseksi. Tyttökaverinsa sijasta tyyppi keskittyy kuitenkin uuteen videopeliin, (enhän minä häntä fiksuksi väittänytkään) jossa hän tuota pikaa tekeekin kaikkien aikoen ennätyksen (paikkakunnan väen kohdellessa häntä yhtä älyttömästi kuin suomalaiset kultamitallivoittajaa. Seuraavana yönä paikalle ilmaantuu futuristinen auto, johon tarinamme sankari poimitaan. Peli onkin tehty vain seulomaan sopivia lentäjiä tähtien väliseen sotaan. Enempää en juonesta kerro etten vain pilaisi keltään elokuvan mahdollisesti katsovalta yllätyksiä(?). Sen nyt sentään voin sanoa, että loppu on onnellinen. (Et olisi millään uskonut, vai?)

Filmi häipyi Tampereelta yhden viikon jälkeen, joka kyllä menee lähinnä heikon mainonnan tiliin, sillä kyllä täm: sentään tähtien sodan jatko-osat voittava elokuva on. Käy katsomassa jos jossain tulee tilaisuus! TP

Grafiikkaa

SIMON'S BASICILLA

Tässä on kaksi lyhyttä ohjelmaa CBM 64:lle + Simon's Basicille. Ensimmäinen on line-grafiikalla, data-lauseiden mukaan, piirtävä, ja toinen on näppäimistöllä ohjailtava "kynä". Ohjelmat ovat yksinkertaisia, mutta ne ovat varmasti näppäilemisen arvoisia, jos ei ennestään omista vastaavia.

Line-grafiikka-ohjelma piirtää jatkuvaa viivaa data-lauseissa annettujen pisteiden mukaan. Jos viivan haluaa katkaista ja aloittaa jostakin muusta kohtaa, täytyy uusi alkupiste antaa negatiivisina koordinaatteina. Pistettä Ø,Ø ei siis voi aloittaa piirtämistä. Line-käskyn koordinaatit on kirjoitettava ensin ja lopetettava sitten antamalla arvot .1 ja .1. Sen jälkeen on kirjoitettava paint-käskyn koordinaatit, jotka myös päätetään .1 , .1 (ks. rivi 14Ø). Line-grafiikka-ohjelmassa on se etu, että kuvat säilyvät data-lauseissa.

Kynä-ohjelma toimii näppäimillä W,E,R,S,D,Z,X ja C sekä 1,2,3. Kirjainnäppäimet liikuttavat kynää, numeronäppäimet toimivat niin, että 1= piirto päälle/pois, 2= paint ja 3= copy (printterille). Ohjelman alussa o on lisäksi mahdollisuus valita joko kapea tai leveä jälki.

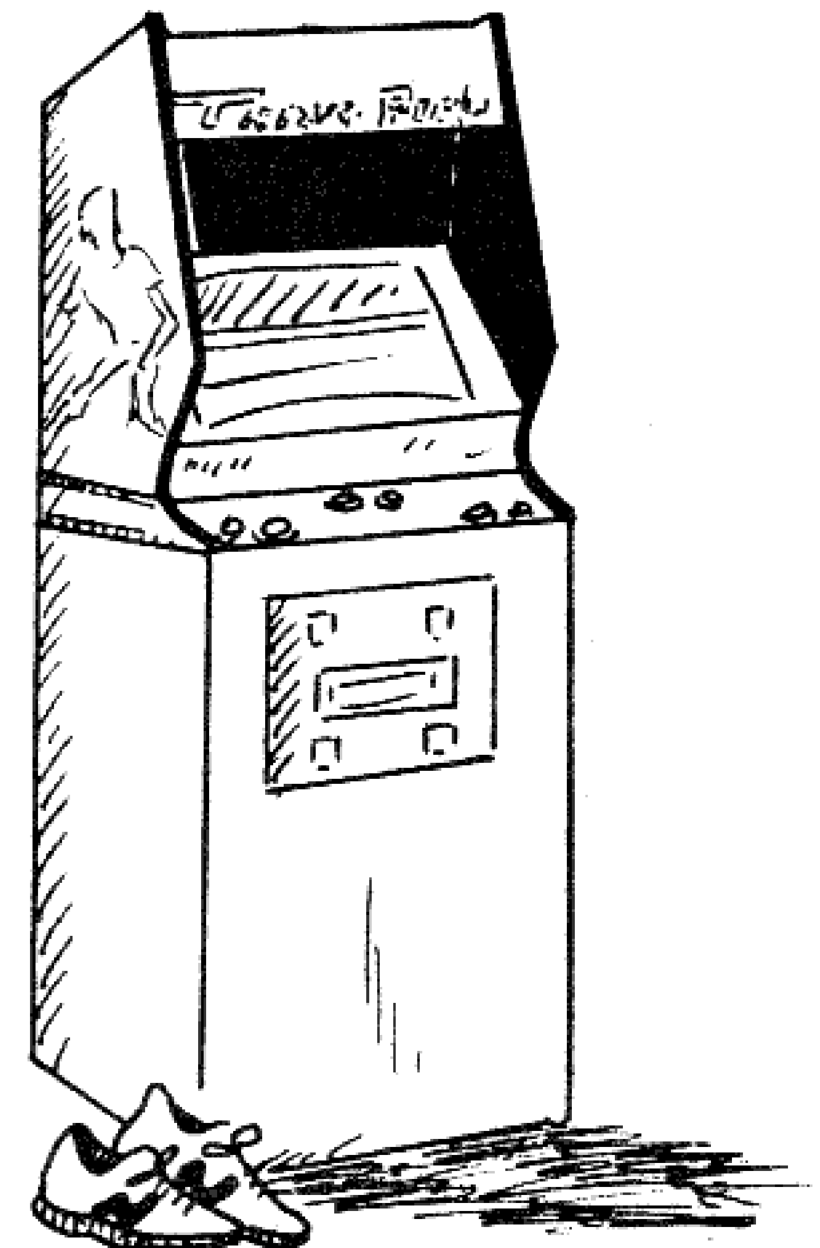
```
1 REM LINE-GRAFIIKKAA SIMON'S BASICILLA (C) PETRI TUOMOLA
2 REM ANNA ERLLISET ALKUPISTEET NEGATIIVISINA
3 REM LOPETA LINE-DATAT .1:LLA (X1=.1/Y1=.1)
4 REM LISAA PAINT-DATAT JA LOPETA .1:LLA
5 REM HALUTESSASI PALATA NORMAALINAYTTOON PAINA JOTAIN NAPPAINTA
10 HIRES 0,1
20 READX1,Y1
30 IFX1=.1THEN80
40 IFSGN(X1)=-1ORSGN(Y1)=-1THENX=-X1:Y=-Y1:GOTO20
50 LINEX,Y,X1,Y1,1
60 X=X1:Y=Y1
70 GOTO20
80 READPX,PY
90 IFPX=.1THEN120
100 PAINTPX,PY,1
110 GOTO80
120 REPEAT:GETA$:UNTILA$<>""
130 NRM
140 DATA-100,-100,200,100,200,150,100,150,100,100,.1,.1,110,110,.1,.1
```

```
1 REM PIIRTO SIMON'S BASIC (C) PETRI     TUOMOLA -85
2 REM 1= PIIRTO POIS/PAALLE
3 REM 2= PAINT
4 REM OHJAUS= W,E,R,S,D,Z,X,C
10 PRINT"■■■■■■■■■■■■■VALITSE 'KYNAN' JALKI■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■1=KAPEA 2=LEVEA
20 REPEAT:GETA$:UNTILA$="1"ORA$="2"
30 L=VAL(A$)
40 X=160:Y=100
50 HIRES0,1
60 GETA$:IFA$="1"THENP=1-P
70 IFA$="2"THENPAINTX-.1,Y-.1,1
80 IFA$="3"THENCOPY
90 S=PEEK(197):IFS=18THENX=X+1
100 IFS=13THENX=X-1
110 IFS=23THENY=Y+1
120 IFS=14THENY=Y-1
130 IFS=17THENX=X+1:Y=Y-1
140 IFS=9THENX=X-1:Y=Y-1
150 IFS=20THENX=X+1:Y=Y+1
160 IFS=12THENX=X-1:Y=Y+1
170 IFX>320ORX<0ORY>200ORY<0THENX=X1:Y=Y1
180 IFL=2THEN200
190 PLOTX1,Y1,P:PLOTX,Y,1:X1=X:Y1=Y:GOTO60
200 PLOTX1,Y1,P:PLOTX1+1,Y1,P:PLOTX1,Y1+1,P:PLOTX1+1,Y1+1,P
210 PLOTX,Y,1:PLOTX+1,Y,1:PLOTX,Y+1,1:PLOTX+1,Y+1,1:X1=X:Y1=Y:GOTO60
```


AUTOMAATIT

Pajatsoa pelaa suomalaisista 75 %, hedelmäpelia on pelannut 42 %, nuorimmasta ikäryhmästä 75 % pelaa flipperiä, 16 % pelaa biljardia ja videopelejä pelaavat useimmiten nuoret miehet. Tämäntyyppisiä tietoja on käynyt ilmi raha-automaattiyhdistyksen toimeksiannosta tehdyssä tilastokeskuksen tutkimuksessa viime syksynä . Näin ollen MICROPOSTkaan ei enää jää pyörittelemään peukaloitaan, vaan ryhtyy tutkimaan ajanvieteautomaatteja ynnä muuta asiaankuuluvaa.

TRACK & FIELD



Konami/Centuri:n Track & Field on kuuden lajin yleisurheilusimulointi, jossa pelaaja parhaansa mukaan yrittää selviytyä tuloksissaan karsintarajojen yläpuolelle. Sarjakuvamaisesta grafiikastaan huolimatta Track & Field:in lajit ovat realistisen tuntuisia ja mukavia pelata. Ohjelmaan kuuluu 100m, pituushyppy, keihäänheitto, 110m aidat, moukari ja korkeushyppy.

100 metrin pikapyräyksessä koetellaan pelaajan sormenpäiden kestävyyttä,kun aikaa vastaan taistellaan näpyttelemällä kahta juoksunappulaa mahdollisimman nopeasti . Pituushypyssä vauhtia otetaan samoin kuin sadalla metrillä, mutta sen lisäksi vaaditaan hyvä ajoitus ja taitoa painaa sopiva hyppykulma. Keihäänheittoon tarvittava vauhti hakataan sekin nappuloista ja siinäkin ajoitus sekä heittokulma ratkaisevat tuloksen. 110 metrin aidoissa on valtavan näpyttelynopeuden lisäksi hallittava aitojen yli loikkiminen.

Neljässä ensimmäisessä lajissa puutuneet ja aristavat sormet saavat hieman helpotusta, sillä moukarin vauhdinotto tapahtuu automaattisesti vain yhdellä napinpainalluksella. Moukari on ehkä Track & Field:in vaikein laji, koska tarpeellisen vauhdin saavuttaminen ja heittokulman valinta ilman yliastumista tai moukarin rämähtämistä suojaverkkoon on melkoisen hankalaa (ainakin aluksi).

Viimeisenä eli kuudentena lajina on korkeushyppy. Siinäkin pelaajia on säälitty ja hyppyvauhti irtoaa automaattisesti. Koko homma on jälleen kiinni oikeasta ajoituksesta ja hyppykulmasta.

Peliin sisältyy monia hauskoja yksityiskohtia ja mahdollisuus yhdestä neljään pelaajaan, joka on automaateissa (flippereitä lukuunottamatta) melko harvinaista. Track & Field on kahdesta markasta huolimatta hyvä ja eritoten hauska peli. JT

VIC-FORTH

Oletko kyllästynyt Basicin hitauteen ?
Entäpä konekielen vaikeuteen ?
VICin vastaus sinulle on VIC-FORTH.

VIC FORTHia myydään moduulina (455mk), jossa on 3k tavua RAM-muistia mukana. Pakettiin kuuluu ohjelehtinen, jossa kerrotaan kaikki käskyt eli sanat, mutta itse ohjelmointia siinä ei opeteta lainkaan.

Heti aluksi on mainittava, että FORTH on kehitetty toimimaan yhdessä levyaseman kanssa. Tosin VIC-FORTH sisältää myös mahdollisuuden kasettiaseman käyttöön. Kuitenkin FORTHin idea rapistuu ainakin omasta mielestäni tällöin pahasti.

FORTH eroaa 'totutuista' ohjelmointikielistä melkoisesti.
Sen etu esim. Basiciin nähden on ohjelman suuri suoritusnopeus (lähes konekielen luokkaa). FORTHin käyttäjä ei myöskään ole sidottu käyttämään kielen valmiita käskysanoja, vaan voi määritellä omia hyviksi havaitsemiaan rutiineja uusiksi käskysanoiksi.

FORTHin 'sielu' on ns. Pinomuisti, joka ainakin Hewlett-Packardin laskimia tunteville lieneekin entuudestaan tuttu.

Esim (12+8)/4 lasketaan näin:
12 8 + 4 /

Selvää vai mitä!

FORTHissa onkin lukuisia komentoja joilla voi muuttaa pinossa olevien lukujen paikkaa ja järjestystä. Esim(rot, swap, drop, over).

Kaikissa ohjelmointikielissä on omat hyvät ja huonot puolensa. Niin on FORTHissakin.

Hyviä puolia:
- ohjelmien suoritus nopeaa
- omien käskyjen teko helppoa
- tilaa säästävä virtuaalimuisti (ohjelehtisen mukaan 16 RAM on jo lähes ylellisyyttä)

Huonoja puolia:
- ohjelmasta tulee helposti vaikealukuista
- tekstieditorin joutuu lataamaan aina levyltä (VIC-FORTH)
- matemaattiset funktiot esim. sin, log puuttuvat (itse määriteltävä)

Seuraavaksi ohjelmaesimerkki, joka tulostaa 10 kertaa sanan 'forth' ja odottaa kunnes jotakin näppäintä painetaan ja tulostaa lopuksi 'ok'.
FORTHissa ei ole 'RUN' komentoa, vaan esimerkkiohjelma lähtisi käyntiin näppäilemällä 'ohjelma'

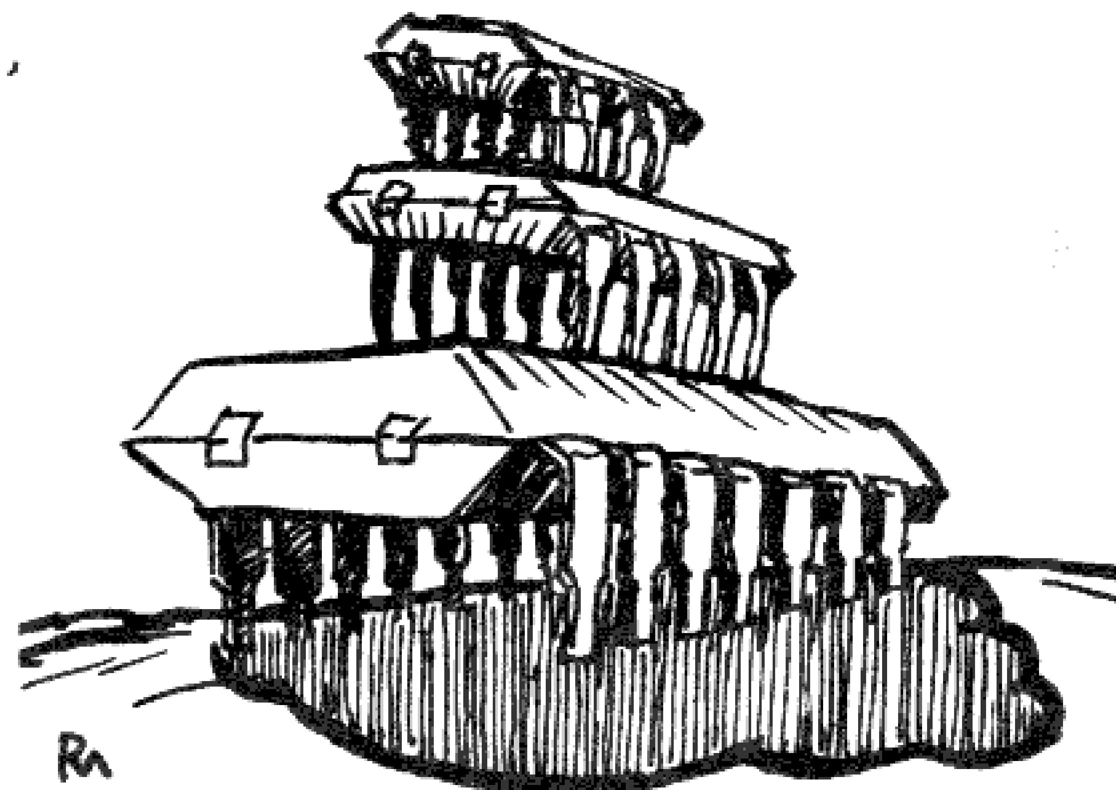
```
: ohjelma 10 0 do ." forth" cr loop
  key ." ok" ;
```

Sama BASICilla olisi:

```
10 fori=1to10
20 print"forth"
30 next
40 geta$:ifa$=""then40
50 print"ok"
```

Toivottavasti tämä pieni esitys selvensi hieman periaatetta - ellei, niin lisätietoja saa esim. TIETOKONE-lehdestä, jonka helmikuun numerossa alkoi FORTH-esittely. Aiheesta ei ainakaan vielä löydy suomenkielistä opasta, mutta englantia taitaville on tarjolla mm. Starting FORTH (Brodie) ja Discover FORTH (Hogan).

J-PK -84



Pari peliesittelyä commodore 64:lle



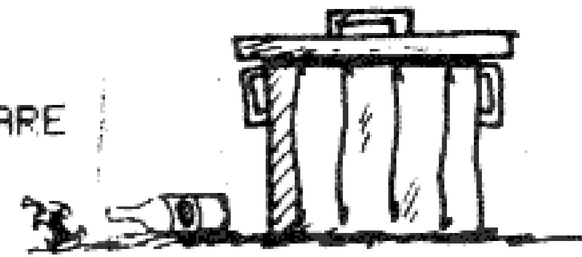




Oletko koskaan kokeillut paljonko pääsi kestää mallastuotteita ?
Paljon pienemmillä jälkimainingeilla selviää, kun pelaa Bozos night out:ia. Pelin ideana on kuljettaa Bozo mahdollisimman kä - kenä kapakasta kotiin törmäilemättä mihinkään. Mitä enemmän on tullut otettua, niin sitä vähemmän Bozo tottelee ohjausta.
Kadulla vaanivat poliisit, punkkarit, vanhat eukot ja monet muut henkilöt, joihin törmääminen tietää auttamatta sairaala- tai putkareissua. Jalkakäytävällä on myös laattoja, jotka salaperäisesti katoavat jättäen jälkeensä aukkoja. Jos haluaa peliinsä vaihtelua voi kadulta mennä puiston puolelle hoipertelemaan. Siellä oottelevat hirviöt ovat kuitenkin kova pala huonokuntoiselle bozolle.
Bozos night out:ssa ei varsinaisesti voi "kuolla", tapaturmat vähentävät kuitenkin Bozon päästä ylimääräisiä huurteita ja tuloksesta katoaa näin I-5 tuopillista.
Peli on mukavalla grafiikalla toteutettu, yksinkertainen ja kuitenkin haastava, mutta kuitenkin epäilys herää jälleen siitä , kuinka pitkään sitä viitsii pelata. JT

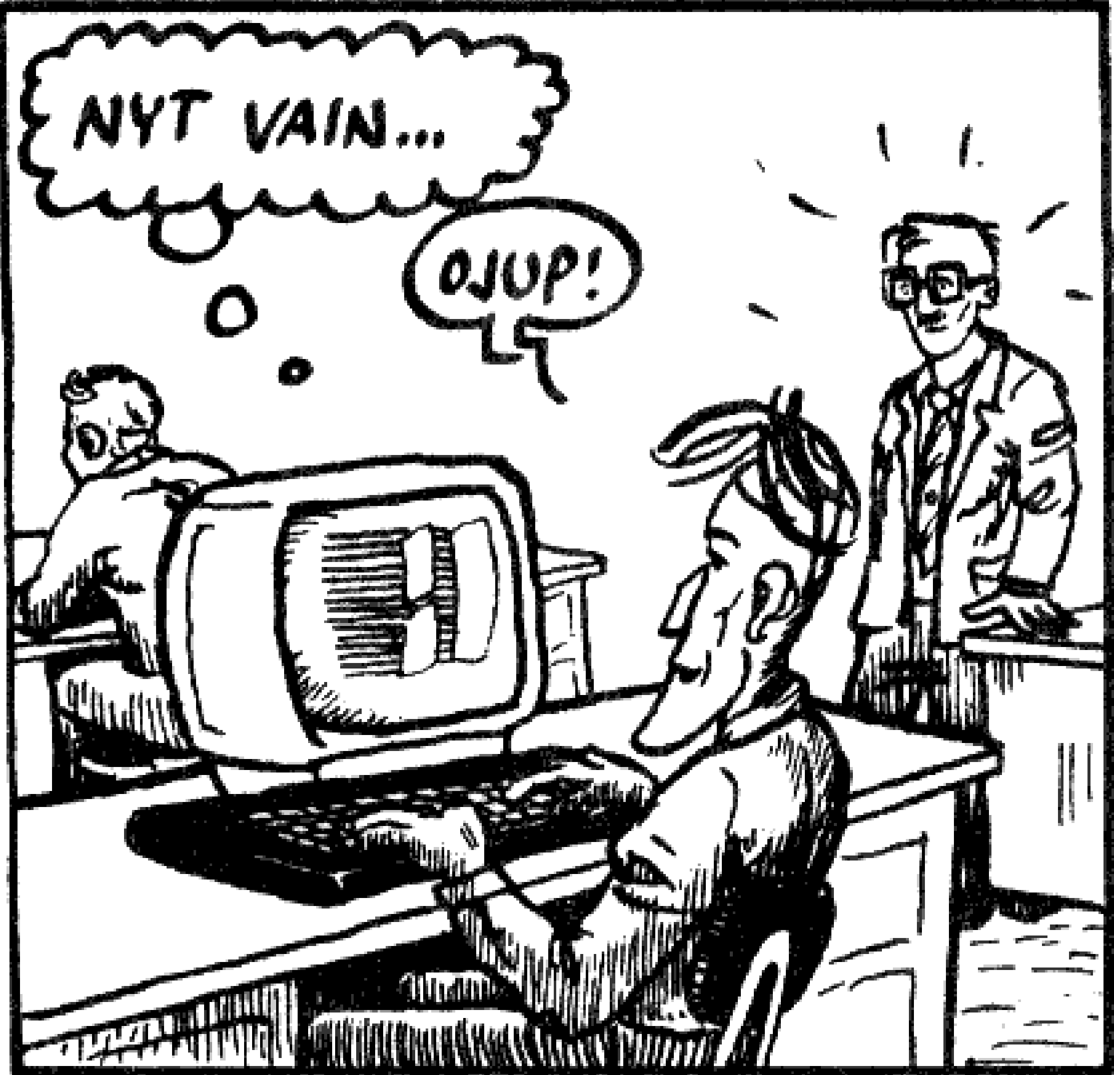


TRASHMAN (C) NEW GENERATION SOFTWARE



" Roskamiehen " ammatti on yllättävän vaarallista: Henkikulta on alituiseen vaarassa, kun yrittää ylittää vilkasliikenteistä katua painava roskatynnyri olallaan.
Pelaajan tehtävänä on tyhjentää, tietyn ajan sallimissa rajoissa, annettu määrä roskatynnyreitä kadun reunassa olevaan roska-autoon. Tynnyrit on noudettava talojen pihoista.
Pelin vaarat piilevät auton alle jäämisessä ja liian veltossa työskentelyssä. Roskamiehen ura on ohitse, jos saa kolme varoitusta hitaudesta tai jää kerrankin auton alle.
Roskamies on tunnettu persoona, ja niinpä ihmiset pyytävät silloin tällöin häneltä apua myöskin muissa asioissa. Palkkioksi avustaan roskamies saa lisää aikaa suorittaa omaa työtänsä. Roskamiehen ei pidä koskaan kävellä ihmisten nurmikoilla, sillä silloin he suuttuvat eivätkä halua olla roskamiehen kanssa minkäänlaisissa tekemisissä. Roskatynnyriä kantaessaan on roskamiehen kyllä aika vaikea kulkea, ja silloin jalka lipsahtaa helposti nurmikolle.
Trashman on hyvin eläväinen peli: katu ja pihat ovat täynnä liikettä, autoista koiriin. Huumori on myöskin täydessä kukassaan tässä pelissä - lähinnä repliikeissä, joita talojen asukkaat roskamiehelle lausuvat.
Miinuksena Trashmanissa on toisto ja hiukkasen liian hidas hahmon liike sen kantaessa roskatynnyriä. Toistoa esiintyy mm. siinä, että yhdenkin varoituksen seurauksena alkaa senhetkisen osuuden pönttöjen keruu uudestaan alusta. Roskatynnyreillä on myöskin ilkeä tapa liimautua roskamiehen käsiin, tai sitten niitä ei saa noukittua mukaansa ennen kuin pitkän pyörimisen jälkeen.
Kaiken kaikkiaan Trashman on mukavan originelli peli, ja se pilyttää varmasti ainakin jonkin aikaa vien tyksensä. PT


VALMIS, VALMIS, ENSIMMÄINEN OHJELMANI ON VALMIS!


NYT VAIN...
OJUP!


TUOTA... EN OLE TOTTUNUT NÄIN SUUREEN MUISTIKAPASITEETTIIN.
..TAISIN HUKATA OHJELMANI!


OTAT JA ETSIT SEN. ILMOITAT SITTEN MINULLE KUN LÖYDÄT!
S-SELVÄ!


LUULEN ETTÄ LÖYSIN SEN...
NO?
-REIMA84


OHJELMA ON MELKO VARMASTI TÄSSÄ OSASSA RAMIA.



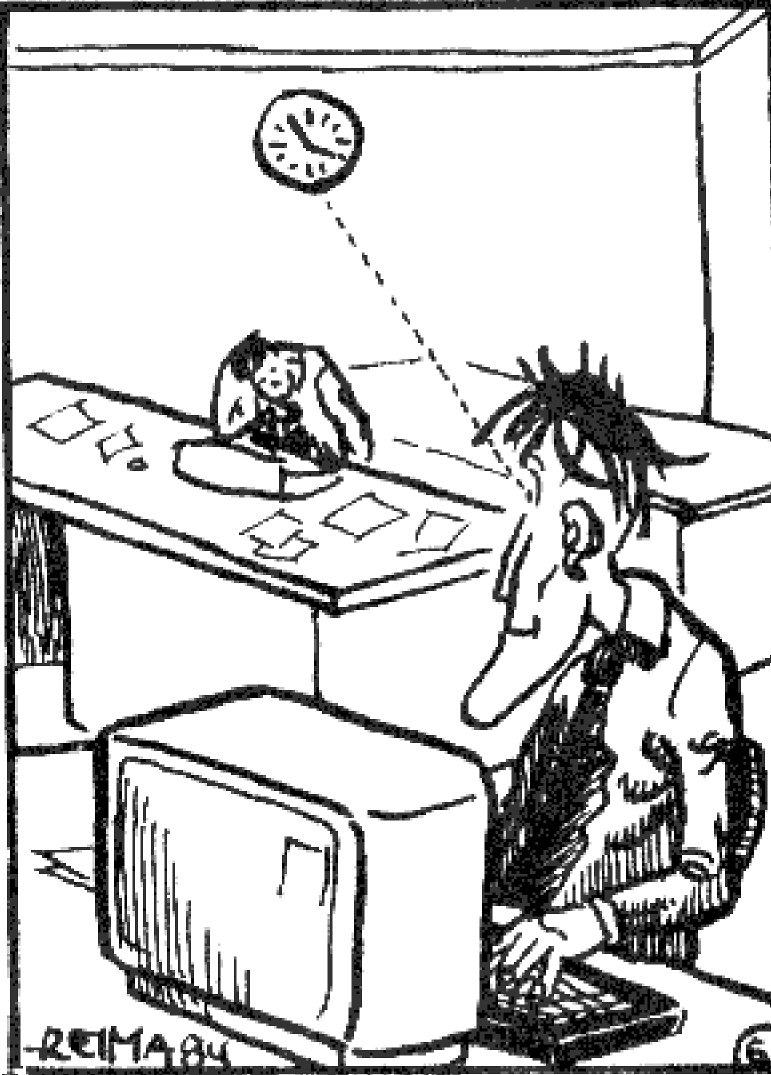











-REIMA84


OHJELMOIJAN TYÖ ON RANKKAA, MUTTA SILTI HAUSKAA.

VIKAA VIKAA VIKAA

Micropostin edellisessä numerossa tuotiin esille joitakin Commodoren käyttäjiä koskevia pulmia: levyaseman hajoamisia ja MPS-801-printterin kallis värinauha. Kaikenlaisia ongelmia ja vikoja on ilmaantunut lisää ja minä olen nyt kerännyt tähän joitakin, joista olen kuullut ja joitakin, joita on ilmaantunut oman harrastuksen yhteydessä jne. Viat voidaan karkeasti jakaa kolmeen osaan: laitteesta yksilönä johtuviin, Commodoren laitteissa yleensä ilmeneviin ja niihin "kuuluviin" sekä sellaisiin, joita voi itse aiheuttaa, lähinnä tietämättömyyttään tai varomattomuuttaan.

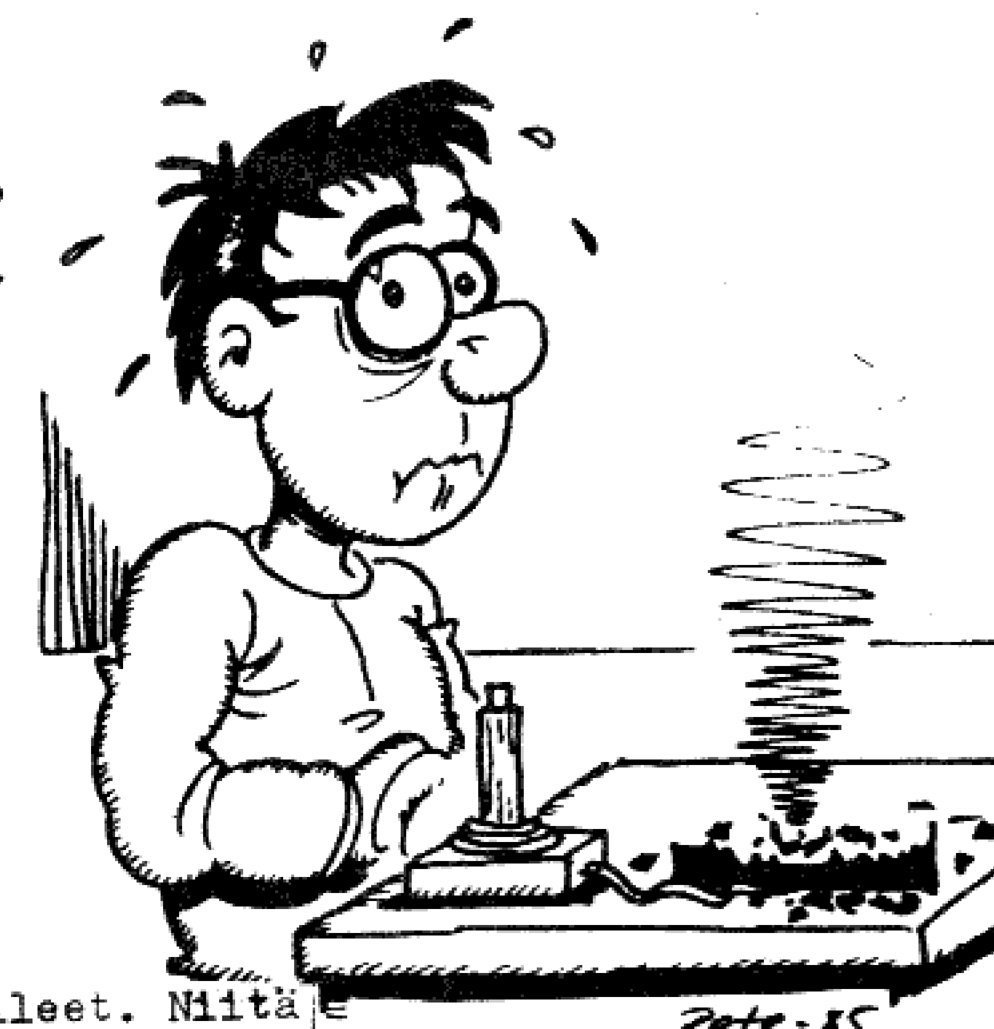
Commodoren laitteisiin on ilmeisesti iskenyt massatuotannon ja ennen kaikkea kovan kilpailun kirot. Vuonna -82 ostettu Vic on toiminut tasaisen varmasti tähän päivään saakka, vaikka se tosin on jo jonkin aikaa viettänyt rauhallisia eläkepäiviä. C64:ni käyttäytyi sen sijaan jo alun alkaen kummallisesti: se ei suostunut toimimaan kasettiaseman kanssa. Käytin konetta yhdessä nauhurini kanssa liikkeessä, josta olin sen ostanut, ja molemmat toimivat siellä mainiosti. Minulla oli parin päivän ajan lainassa liikkeen esittelykone ja -nauhuri ja käytin niitä oman levyasemani (1541) kanssa. Kaikki sujui niin kuin pitikin. Hain sitten oman koneeni takaisin, kytkin kasetti- ja levyasemani siihen kiinni, yritin ladata kasetilta ohjelman -enkä onnistunut. Maasäteily siinä nousi ensimmäisenä mieleen. Koneeni vilkutti standardigrafiikkamerkkejä sinne sun tänne ja muutteli kuvaruudun kokoa. Mietin kuumeisesti kaikkia yhdistelmiä, joita oli ollut minun ja liikkeen laitteiden välillä, ja päädyin seuraavanlaiseen"yhtälöön": minun C64:ni + minun nauhurini + minun levyasemani ≠ minun C64:ni + minun nauhurini + liikkeen levyasema (1540). Siispä nappasin kylmän harkiten levyaseman johdon 64:stä irti, ja hokkus pokkus -kasetilta lataus onnistui. Päädyin siihen tulokseen, että vanhanmallinen kasettiasemani ja uudenmallinen levyasemani eivät pidä toisistaan. Tietäisikö joku jonkin muun ja paremman selityksen?

C64 on kyllä yleisesti ottaen joillekin asioille herkempi kuin Vic. Esim. kun levyasemaan kytkee virran päälle, se saattaa joskus"resetoida" 64:n. Jos 64:stä sammuttaa virran ja kytkee sen välittömästi uudestaan, voi tapahtua outoja. Koneen muisti ei ehkä kerkeäkään"tyhjentyä"on/off-napsausten välillä, ja kone voi mennä "tukkoon".

Kokemuksesta oppii paljon, mutta kokemuksen hankkiminen voi tulla kalliiksi. Omia kytkentöjä ei kannata edes kokeilla, jos ei ole aivan varma siitä, mitä tekee. Esim joystick- tai käyttäjänporttiin tehdyt kytkennät voivat rikkoa koneen sisäiset liitäntäpiirit. Jos esim. käyttäjän portin 5 V jännitteen (nasta 7) kytkee johonkin joystick-porttiin, voi näppäimistöä lukeva liitäntäpiiri viottua. Lehdissä olevien ohjeiden mukaan valokynää rakentavien kannattaa olla tarkkana. Itse korjatut joystick-johdot voivat saada aikaan enemmän haittaa kuin hyötyä. Uusi joystick maksaa n. 100 mk, kun taas liitäntäpiiri maksaa 193 mk

$#**%%&&$# ***

%%&&$#*** !!!



Vanhanmallisissa Commodoreissa on piireillä kannat, mutta uudemmissa malleissa piirit on juotettu kiinni, ja niiden vaihtamiseen menee aikaa, ja aika on rahaa -varsinkin työaika.

Ritamäen mukaan levyasemat alkoivat kaivata korjausta sen jälkeen, kun Fast Copy ilmestyi. Vanhemmissa levyasemissa on moottorin akseli liimattu kiinni, ja jonkin Fast Copyn kaltaisen ohjelman paukutus saa liimauksen pikku hiljaa irtoamaan. Myöskin jotkut kaupalliset ohjelmat pitävät kovaa pauketta, koska niiden suojauksessa on käytetty virheellisiä blokkeja. Levyasema ei tykkää niistäkään hyvää. Uudemmissa levyaseman versioissa on akseli kiinnitetty jo paremmin.

Yhden asian tultua korjatuksi ilmestyi levyasemiin muuta vikaa: Levyasemien piirilevyt ovat temppuilleet. Niitä on ollut sekä pitkää että lyhyttä mallia.

Ensimmäisen pitkän piirilevyn jälkeen jollakin ilmeisesti välähti että lyhyempää piirilevyä käyttäen säästettäisiin jokunen taala. Se ei ollutkaan kovin hyvä idea, ja nykyään on taas palattu pitkään piirilevyyn. Tuossa kokeilussa oli vain se huono puoli, että nyt saa moni kärsiä lyhyt piirilevyisestä levyasemasta, jota Commodoren oli vaikea saada toimimaan. Kun avaa levyaseman kannen ja katsoo sen kytkentöjä, niin huomaa, että jotain on pielessä, silmiin osuu ylimääräisiä vastuksia ja hyppylankoja. Tämän lyhyen mallin toimintojen nopeuttaminen ei aina tahdo toimia, sen olen käytännössä minäkin kokenut.

Sitten välillä jotakin positiivisempaa kerrottavaa! Mm. amerikkalaisissa lehdissä on esiintynyt huhua, että levyaseman DOSissa olisi vikaa "kissanhäntä-käskyn" (@) suhteen, joka korvaa vanhan ohjelman uudella. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa, vaan käsky toimii. Vika on joskus esiintynyt jossakin 2040-asemassa tms.

Commodoren uudet kasettiasemat ovat myöskin vähän kehnonlaisia tai ainakin minulle on niin kerrottu. Esim. uusi nauhuri ei löytänyt itse tallentamaansa ohjelmaa, mutta vanhanmallinen (neliskanttinen) löysi.

MPS-801-printterin värinauhan hinta (155 mk) oli ikävä yllätys. Sit - ten kun on aika vaihtaa nauha, kannattaa kokeilla vanhan värinauhakasetin avaamista ja yrittää itse pistää uutta nauhaa sinne sisälle. Kasetissa on muuten myöskin pieni säiliö, mihin voi itse lisätä väriä. Itse olen käyttänyt Pelikanen leimasinväriä(ohne oil). Värisäiliöitäkin pitäisi kai olla erikseen myynnissä, mutta ainakaan vielä viime syksynä ei maahantuoja tiennyt niistä, kalliita ne kuitenkin olisivat. Commodore on kovasti hankkimassa monopoliasemaa laitteisiinsa sopivien tarvikkeiden myynnissä. Uusi pyöreä joystick-liitäntä C16:ssa on siitä hyvä esimerkki em. värinauhakasetin ohella.

Vikoja tuntuu löytyvän aina silloin tällöin uusia, mutta aina ei tiedä ketä pitäisi syyttää. Kuinka moni muuten kärsii C64:n tunnetusti huonosta antennijohdosta...

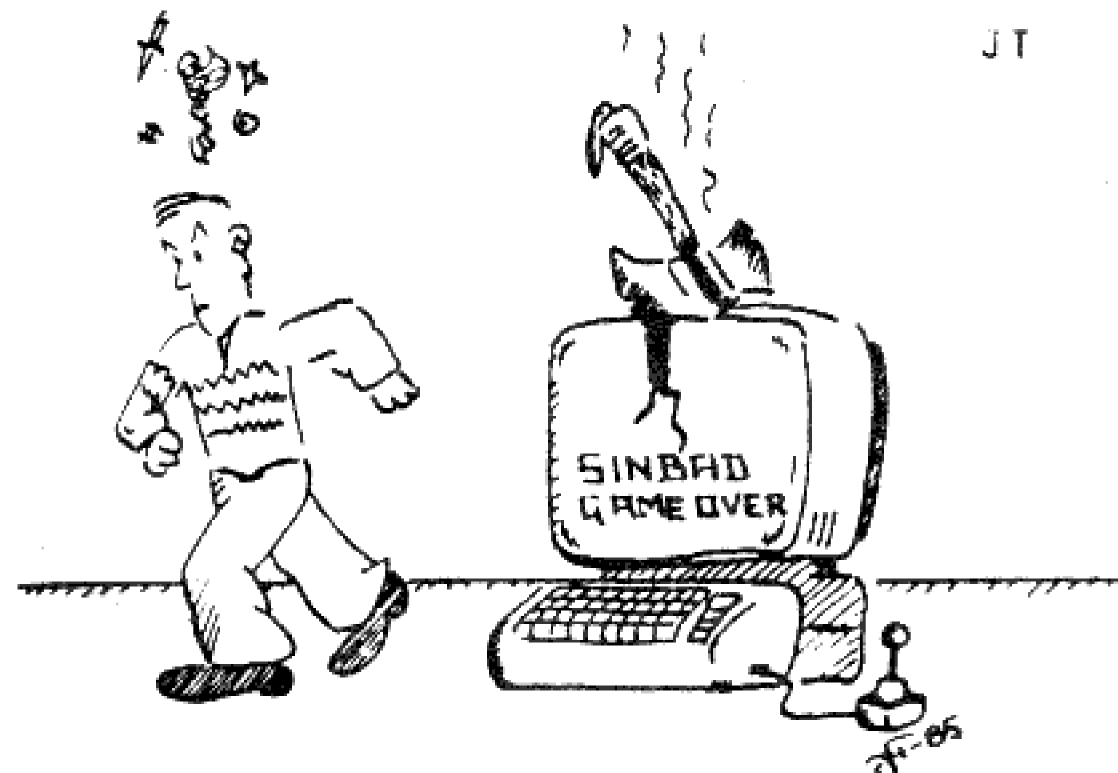
Teksti: P. Tuomola

Teknisin asioihin liittyvää asiantuntija-apua antoi P. Ritamäki

FLOPPY MAGAZINE

No niin, ensimmäinen suomalainen diskettilehti on nähnyt päivänvalon, tekijänä Megasystems oy.
Lehdissä olleiden mainosten mukaisesti Flopyn ensimmäinen numero käsitteli ainakin jossain määrin simulaatiota. Mukana olivat mm. The Island - adventure ja Sinbad - simulaatio, joista varsinkin jälkimmäinen tuntui melkoisen mielenkiintoiselta tällaiseksi puoli-ilmaisohjelmaksi.
Artikkeleihin sisältyivät kiinnostavat jutut "ATK ja työmarkkinat","Elämää koneen sisällä" ja "Populaatiodynamiikkaa". Huonojakin juttuja kyllä löytyi, esim. "Lisälaitteita?" olisi kuulunut lähinnä mainosten eikä artikkelien joukkoon. Toinen pettymys oli simuloinnin ja fantasian tiimoilta kyhätty novellin tynkä "Adam-an, seikkailija", joka oli suorastaan masentavasti kirjoitettu. Floppy-lehden muutamien juttujen yleispiirre oli lähinnä se, että ne loppuivat hieman kesken.
Lehti ainakin lupailee seuraavaan numeroon ja muihin tuleviin lehtiin todella mielenkiintoisia ohjelmia ja tarinoita. Luvassa on mm. Gladiaattori - simulaatio, jonka pitäisi jättää esim. Dragons & Dungeons - roolipeli kauas taakseen, henkilökohtaisesti uskon vasta nähtyäni. Toinen kiinnostava ohjelma kakkosnumerossa on evoluutioalgoritmin pascal-versio. Mielenkiintoa asiaan viriteltiin artikkelissa "Populaatiodynamiikkaa". Jossain hamassa tulevaisuudessa on myös tiedossa amerikkalaisia hyötyohjelmia lehden lukijoille.
Floppy magazine on tehty rennommalla otteella kuin muut suomalaiset mikrolehdet (lukuunottamatta tietenkään Micropostia). Hyvänä esimerkkinä Flopyn omituisesta huumorista on pätkä Islandseikkailun alkutekstiä : "Mikäli kieli tuntuu sinusta vaikealta Island muuttuu kätevästi hyötyohjelmaksi. Opit englantia ja isi on iloinen." (hah,hah ???).
Ongelmia on tuntunut olevan myös siinä, minkä ikäisille suunnata tällainen lehti. Seuraavaan numeroon on nimittäin luvassa piirustuskilpailu ja tässä numerossa oli Aargh-64 kuolonkorahdus - äänitehostekilpa, jonka palkintoina on Aargh-64 T-paita ja pino vanhoja korkkareita. Tällaisen vastakohtana on sitten jokin artikkeli populaatiodynamiikasta, jonka mielellään lukee hieman vanhempi harrastaja, mutta josta joku kymmenvuotias piirustuskilpailuihin osaa ottava ei tajua yhtikäs mitään.
Kaikkiaan Floppy magazine tuntuu tarvitsevan hieman hiontaa , mutta siitä saattaa kasvaa mukavan rentomielinen tavallisen harrastajan lehti (toivottavasti näin käy), joka tarjoaa lähes ilmaisia ohjelmia lukijoilleen. Tulevaisuus näyttää...

JT



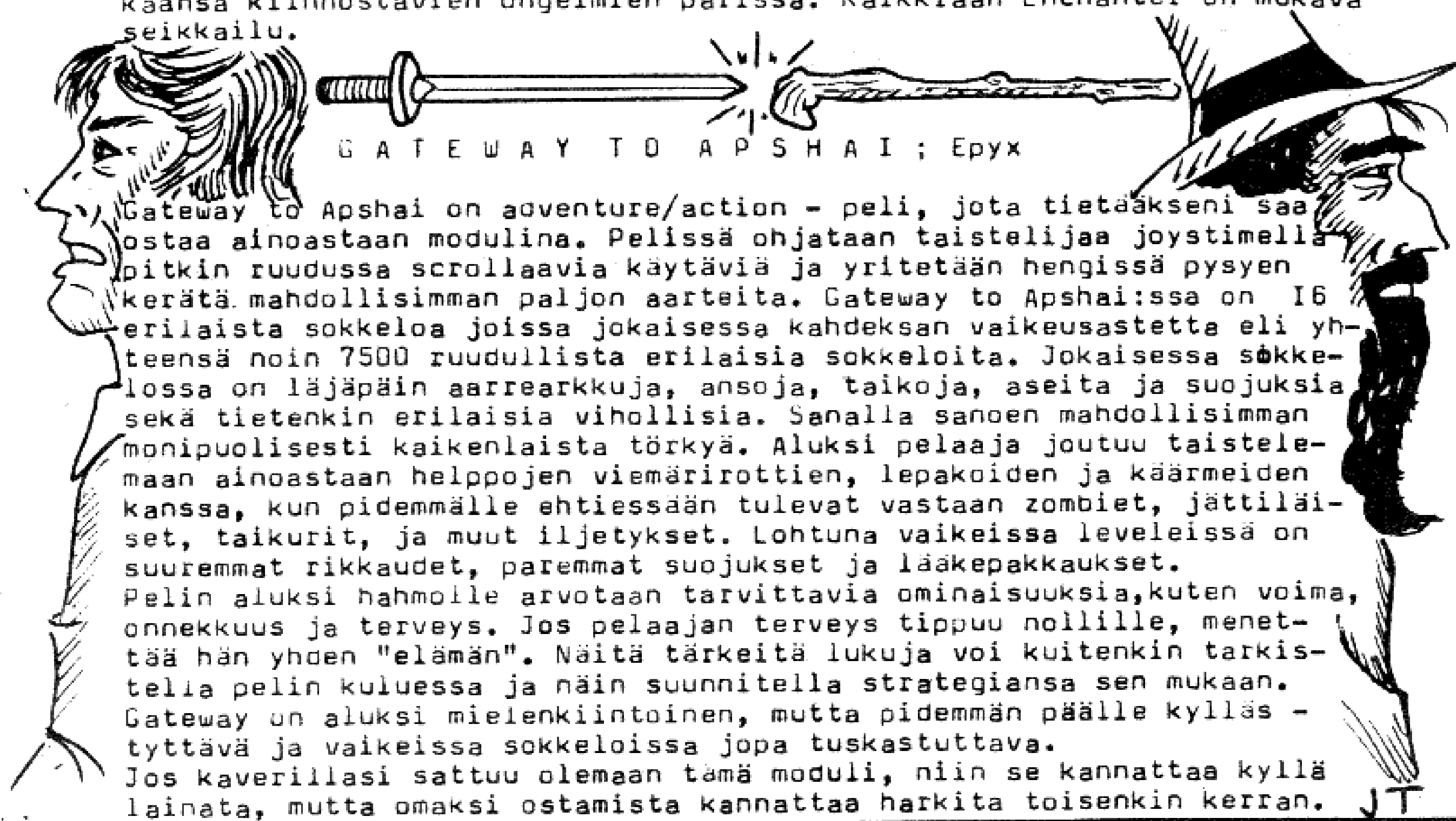
ADVENTURE

E N C H A N T E R ; Infocom

Niiden, jotka ovat kiinnostuneita todellisista adventureista kannattaisi tutustua Infocom:in tuotantoon. Korkeasta hinnastaan huolimatta pelit ovat sen arvoisia. Todisteena voidaan kertoa, että yksinomaan firman ensimmäistä peliä, Zork:ia, on myyty yli neljännesmiljoonaa kappaletta. Enchanter, kuten kaikki muutkin Infocomin seikkailut on kirjoitettu interlogic-tekniikalla, eli ohjelma ymmärtää käskyinä monisanaisiakin lauseita.
Krill-velho on aikeissa tuhota vastustajansa ja alistaa näin maailma valtaansa. Taikurien piiri ei uskalla lähettää puolustusteh-tävään ketään mahtavaa velhoa, sillä se pelkää Krill:in olevan varuillaan. Näin tehtävään valitaan aloitteleva taikuri, jonka pitäisi huomaamattomasti selviytyä tehtävässään.
Erittäin mielenkiintoiseksi pelin tekee pelissä esiintyvät loitsut ja taikominen. Lähdet matkaan mukanasi taikakirja ja siihen kirjoitetut neljä hyödyllistä loitsua. Pelin kuluessa tarkoituksesi on kerätä lisää taikoja ja niihin liittyviä ongelmia. Kaikki löydetyt loitsut täytyy kirjoittaa (taikomalla) taikakirjaan ja opiskella vielä ulkoa ennen käyttöä. Kiinnostavia taikoja ovat mm. mahdollisuus keskustella eläinten kanssa tai aukoa lukittuja sekä lumottuja esteitä. Kaikkiaan erilaisia taikoja on ainakin pitkälti toistakymmentä. Loitsut sopivat myös muihin objekteihin kuin mihin ne on pelin ratkaisujen kannalta välttämättömiä; ensimmäinen pelini päättyi kurnutellessani sammakkona läheisellä suolla. Näin tehdyt jujut ja ylimääräisten juttujen runsautta ei juurikaan ole näkynyt muissa kuin Infocom:in adventureissa.
Kaikenlaisten maagisten touhujen lisäksi Enchanter:issa ei olla unohdettu tavallisia adventuren perusajatuksia. Taikuri tarvitsee ruokaa, juomaa ja lepoa siinä kuin tavallinenkin ihminen. Se ei tee peliä yhtään tylsemmäksi, sillä nukkuminen oikeaan aikaan oikeassa paikassa saattaa olla hyödyllistä varsinkin kun taikurimme näkee melko runsaasti erilaisia unia. Peli sisältää myös runsaasti vaikeitakin kompia ja sokkeloita, joista selviäminen tapahtuu vain hyvällä onnella tai paljolla järkeilyllä.
Enchanter:issa törmää myös monenlaisiin eläimiin tai muihin kummajaisiin. Linnan käytävillä hortoilee mm. lepakoita,rottia ja ainakin yksi koira, linnan ympäristössä tapaa sammakoita ja jättiläiskilpikonnan. Ikävintä on kuitenkin törmätä pahan velhon alaisiin, karvaisiin tyyppeihin, jotka heti kohdattuaan raa -



haavat sinut vankilaan ja uhraavat parin siirron jälkeen linnan temppelin alttarilla.
Enchanter on monille adventureille tavanomaiseen maailmaan sijoitettu seikkailu, joka on toteutettu mita erikoisimmalla ja hienoilla tavalla. Monet yksityiskohdat täydentävät kokonaisuutta luoden tunnelmaa, joka parhaiten sopii tämäntyyppiseen adventureen. Peli on selvästi kirjoitettu jo hieman kokeneelle seikkailijalle, joka haluaa kuluttaa aikaansa kiinnostavien ongelmien parissa. Kaikkiaan Enchanter on mukava seikkailu.



G A T E W A Y T O A P S H A I ; Epyx

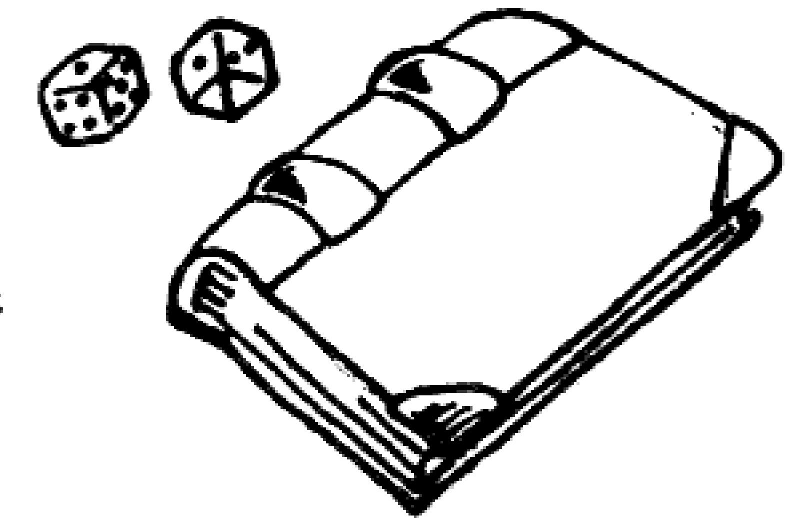
Gateway to Apshai on adventure/action - peli, jota tietääkseni saa ostaa ainoastaan modulina. Pelissä ohjataan taistelijaa joystimella pitkin ruudussa scrollaavia käytäviä ja yritetään hengissä pysyen kerätä mahdollisimman paljon aarteita. Gateway to Apshai:ssa on I6 erilaista sokkeloa joissa jokaisessa kahdeksan vaikeusastetta eli yhteensä noin 7500 ruudullista erilaisia sokkeloita. Jokaisessa sokkelossa on läjäpäin aarrearkkuja, ansoja, taikoja, aseita ja suojuksia sekä tietenkin erilaisia vihollisia. Sanalla sanoen mahdollisimman monipuolisesti kaikenlaista törkyä. Aluksi pelaaja joutuu taistelemaan ainoastaan helppojen viemärirottien, lepakoiden ja käärmeiden kanssa, kun pidemmälle ehtiessään tulevat vastaan zombiet, jättiläiset, taikurit, ja muut iljetykset. Lohtuna vaikeissa leveleissä on suuremmat rikkaudet, paremmat suojukset ja lääkepakkaukset.
Pelin aluksi hahmolle arvotaan tarvittavia ominaisuuksia,kuten voima, onnekkuus ja terveys. Jos pelaajan terveys tippuu nollille, menettää hän yhden "elämän". Näitä tärkeitä lukuja voi kuitenkin tarkistella pelin kuluessa ja näin suunnitella strategiansa sen mukaan. Gateway on aluksi mielenkiintoinen, mutta pidemmän päälle kylläs - tyttävä ja vaikeissa sokkeloissa jopa tuskastuttava.
Jos kaverillasi sattuu olemaan tämä moduli, niin se kannattaa kyllä lainata, mutta omaksi ostamista kannattaa harkita toisenkin kerran. JT



SPECIAL ISSUE FOR 1985

Amerikkalaiset mikrolehdet tuntuvat olevan nykyään hyvin korkeatasoisia: pelkkien peliarvostelujen sijasta niistä löytyy paljon hyödyllistä tietoa, josta voi olla harrastelijalle paljon apua..
Run -lehdessä on joka numerossa Magic -palsta, johon lukijat voivat lähettää vihjeitä ja neuvoja.(Run on pelkästään Commodoren käyttäjien lehti) Magicin anti vuodelta 1984 on kerätty yksien kansien väliin ja tuloksena on erikoisnumero, joka sisältää yli 500 vihjettä Commodore-harrastelijalle. Mukana on myös joitakin artikkeleita, mutta ne ovat enemmän aloittelijalle tarkoitettuja.
Lehti on tarkoitettu jonkinlaiseksi hakuteokseksi: vihjeet on ryhmitelty aiheittain ja niistä löytyy myöskin erillinen **hakemisto**. Vihjeet liittyvät kaikkeen, mikä on yhteydessä tietokoneharrastukseen. Ohjelmointivinkkejä yms. on paljon, mutta myöskin käytännön neuvoja löytyy laidasta laitaan. Erilaisia lyhyitä ohjelmia, mm. yhden rivin ohjelmia, on useita. Monet vihjeet ja ohjelmat käyvät sekä 64:ään että Viciin, mutta molemille koneille on myös omia.
Vihjeistä ovat monet käyttökelpoisia ja hyödyllisiä, mutta vielä enemmän löytyy mielenkiintoisia yksityiskohtia. Tiesitkö, että Atari-mallinen joystick portissa 1 hidastaa, vasemmalle väännettäessä, listauksen scrollausta,tai että jos painat CTRL-H (C -64), niin et voi vaihtaa isoja ja pieniä kirjaimia (CTRL-I ja taas onnistut).
Yhden rivin ohjelmissa on mielenkiintoisia ideoita. Erittäin lyhyitä listauksia löytyy myös sellaisista ohjelmista kuin Screen dump, Calendar ym.
Yhteenvetona voi sanoa, että Run special issue antaa rahalle (20-30 mk) niin hyvän vastineen, että paremmasta ei ole väliä. Aika harvinaista näissä hommissa. PT

F I G H T I N G F A N T A S Y



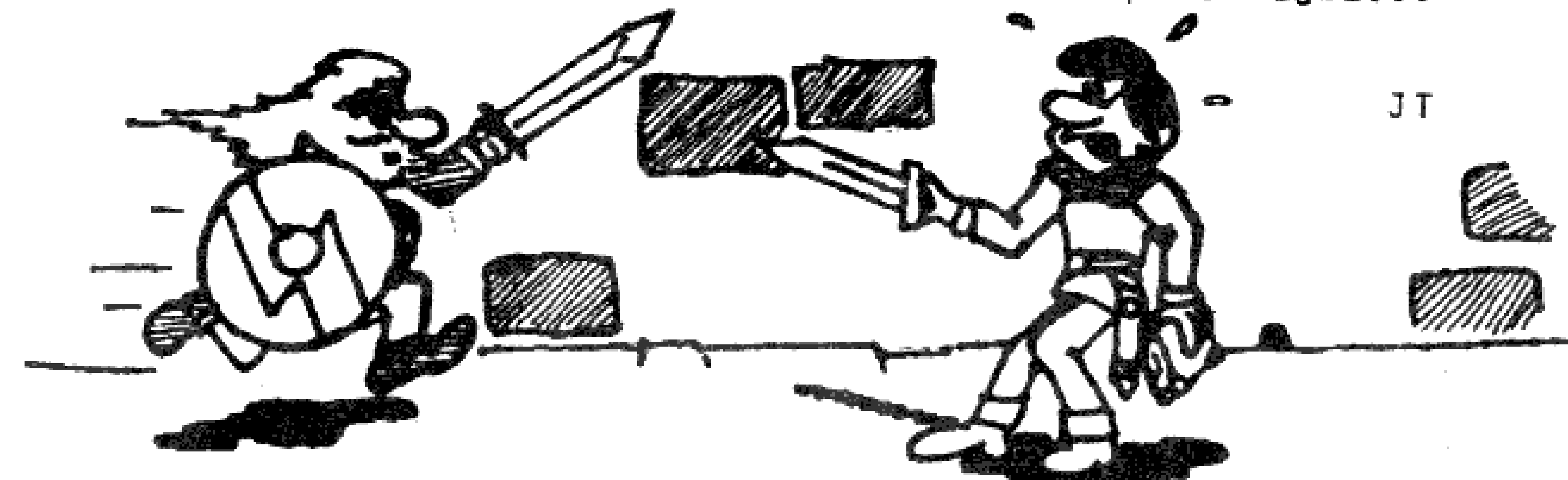
Micropostin nelosnumerossa esiteltiin jutussa "Kirjallinen seikkailua" ensimmäinen osa "The Warlock of Firetop Mountain" Fighting Fantasy-roolipelikirjasarjasta. Nyttemmin sarjassa on ilmestynyt ainakin kymmenisen uutta seikkailua. Kirjoja ovat kirjoitelleet Ian Livingstone ja Steve Jackson. Kyseisiä opuksia kannattaa kysellä kirjakaupoista.
Tässä esittely muutamista :

- DEATHTRAP DUNGEON
Pahamaineisen paroni Sukumvitin suunnittelema kuolemanlabyrintti odottaa rohkeita yrittäjiä. Labyrintin läpi selviytyjää odottaa satumainen aarre. Yrittäjiä on vuodesta toiseen ollut monia,mutta kenenkään ei oltu nähty palaavan. Labyrintissa harhailevat demonit ja pirullisen salakavalat ansat tarjoavat lukijalle paljon päänvaivaa. Kukaan tuskin selviytyy ensi yrittämällä.

- HOUSE OF HELL
Vanha mies neuvoo sinut myöhään illalla myrskyn raivotessa huonolle ajotielle. Autosi juuttuu lähes I5 mailia lähimmästä asutuksesta. Yllättäen löydät kuitenkin tien aavemaisen talonromiskon luo. Autiolta vaikuttava talo osoittautuu kuitenkin yksinäiselle kulkijalle hengenvaaralliseksi ansaksi. Tässä seikkailussa voi kuolla myös silkasta pelosta. Kukapa ei hätkähtäisi keskiyöllä puhuvia tauluja, päättömiä aaveita, hirttäytyneitä ihmisiä ja muita kirotun talon kummajaisia.

- CITY OF THIEVES
Silvertonin kaupungilla on vaikeuksia. Pormestarin tytärtä vaaditaan luovutettavaksi pahan kynsiin. Kieltävä vastaus on tuottanut kaupungille monenlaisia tahallaan aiheutettuja hankaluuksia. Sinut lähetetään varkaiden kaupunkiin etsimään apua viisaalta tietäjä Nicodemukselta. Kaupungin nimen mukaisia vaikeuksia alkaa kuitenkin ilmetä. Taisteluja ja muuta toimintaa riittää. Valinnat täytyy suorittaa melko hyvin, sillä huomaat helposti lentäneesi ulos kaupungista tyhjin käsin tai tapettuna.

- ISLAND OF THE LIZARD KING
Pienestä kalastajakylästä on kidnapattu miehiä orjiksi liskokuninkaan kultakaivoksiin tämän hallitsemalle saarelle. Pakeneminen omin avuin on lähes mahdotonta siellä asustavien mutanttien ja lihansyöjäkasvien vuoksi. Lähdet yrittämään lähes itsemurhaa hipovaa pelastustyötä vanhan seikkailutoverisi Mungon kanssa . Voodoon ja magian hallitsema saari odottaa pelastajia...



→

Fighting fantasy -sarjan lisäksi on olemassa myös toinen samantapainen: Dragontales.

Dragontales -kirjat eivät ole varsinaisia pelikirjoja, vaan niissä on tarina jaettuna osiin, ja osien lopussa on erilaisia vaihtoehtoja, joista valitsemalla voi tarinaa jatkaa eteenpäin haluamallaan tavalla.

Dragontales -kirjat (ainakin Dragontales 2) sisältävät monta onnelista loppua, mikä on mukava juttu siinä mielessä, että samalla tarinalla on useita eri versioita.

Dt -kirjat tuntuu olevan tarkoitettu melko nuorille, ainakin niiden tyylistä voi vetää sellaisen johtopäätöksen. Dragontales 2:ssa, Runeswordissa, kirjoittaja viittaa koko ajan siihen, kuinka kirjan sankari, lukija, on jo melkein aikuinen - ja mies. " Now you're growing up,almost a man and you can take your turn at a man's job". Tämänkaltaisi huomautuksia iästä esiintyy läpi kirjan milloin positiivisessa, milloin negatiivisessa mielessä. Pidemmän päälle tuollaiset jankutukset alkavat närkästyttää.

Runeswordissa juoni on tavallinen " taistele pahaa vastaan " -tarina. Pahaa edustaa ilkeä, vallanhimoinen paroni. Pakollista fantasia - seikkailu rekvisiittaa, kuten prinsessa ja maaginen miekka, on tietysti mukana.

Dragontales -sarjan kirjoittaja on amerikkalainen Rhondi Vilott, joka on muuten kauniimman sukupuolen edustaja. Kirjassa oleva esittely tietää kertoa hänestä, että vaikka hän onkin kirjoittanut romanttisia kertomuksia nuorille ja aikuisille, on hänen ensimmäinen rakkautensa kuitenkin sci-fi. Sillä lailla. PT

SANANEN C-16:STA

Commodore 16 on tämän hetken uutuus, joka on todella saatavana. Tämä kone on tarkoitettu korvaamaan neljä vuotta vanha VIC-20. Koneessa on 16k tavun RAM-muisti ja 320x200 pisteen tarkkuusgrafiikka. Tarkkuusgrafiikka syö tosin muistia niin, että siitä jää vain 2 k tavua jäljelle. Kuvaan kuuluu vielä se, että lisämuistia ei ole saatavilla. Koneessa on taas nauhurisovitus, joka ei sovi nopeudeltaan eikä mekaanisesti vanhoihin koneisiin.

Kuitenkin sanotaan, että ohjelmat ovat vaihtokelpoisia...

Käyttäjän portti puuttuu ja joystickit Commodore haluaa myydä itse, koska tässä koneessa on aivan erikoiset joystick-liittimet.

Microprosessori on taas uutta tyyppiä 7501, joka kuitenkin on konekielikäskyiltään yhteensopiva 6502:n kanssa.

Koneessa on tietysti jotain uuttakin; Basic 3.5. Uudessa Basicissa on joitakin grafiikka-, ääni- ja levykomentoja. Sisältä koneen osien lukumäärä on edelleenkin pienennetty. Suuri osa toiminnoista on saatu mahtumaan 50-nastaiseen asiakaspiiriin. Yhtään ohjelmaa ei vielä ole saatavilla. Ilmeisesti tämä kone kuitenkin saavuttaa suuren suosion mikrotietokoneiden ensikäyttäjien keskuudessa, sillä sen hinta 1595 mk putoaa ensi vuoden alkupuolella n. 1000 mk seuduille.

Toinen uutuus, jota vielä saadaan odotella on Plus/4. Tämä kone on ainakin kolme kertaa julkistettu ja aina vedetty pois myynnistä. Ilmeisesti se ei pysty kilpailemaan tasavertaisesti C64:n kanssa, mutta valmistaminen ja myyminen tulee kalliimmaksi kuin C64. PR

KONEEN HENKI

Tracy Kidder: THE SOUL OF A NEW MACHINE. KONEEN HENKI (Kirjayhtymä) 303s.

Tracy Kidder voitti tällä kirjallaan "Pulizer Price of non-fiction":in vuonna 1982. Palkinto on myönnetty ilmeisesti ajankohtaisesta aiheesta ja sitkeydestä jolla Kidder merkitsi muistiin kaiken,epäolennaisenkin, Eagle projektista.Hän ei ole kirjoittanut riviäkään omiaan,vaan kaikki alusta loppuun on totista totta.Tuntuu että tässä tapauksessa taru olisi ollut mukavampaa luettavaa kuin tosi.

Kirja kertoo Data General Corporationin insinööreistä jotka kasaavat 32 bittisen MV/8000 mikrotietokoneen.Kerronta etenee aikajärjestyksessä vuoden-78 alusta, projektiryhmän kokoamisesta, vuoteen-80 koneen markkinoille saamiseen. Parasta kirjassa on sen aihe,tietokoneen rakentaminen kaikkine työvaiheineen.Vaikka kirja kertookin 6-7 vuoden takaisista tapahtumista,se ei ole samaan tapaan vanhentunut kuin sen aikaiset koneet.Tekniset ongelmat ja alan sanasto,pehmo,kovo ja jopa konekieli on selvitetty tunnon tarkasti. Suosittelen kirjaa lämpimästi insinöörityöstä kiinnostuneille. Kidder hahmottaa realistisen,ehkä hieman romanttisenkin kuvan,miehistä jotka perhetään laiminlyöden rakentavat koneiden koneen.He puurtavat 80-100tuntia viikossa ilman ylityö korvausta kohtuuttoman tiukan aikataulun puristuksessa.

Kertoja,Tracy Kidder jututtaa insinöörejä,nuuskii joka paikan ja on aina siellä missä tapahtuu.Kerronta on yksitoikkoisen hengetöntä,lukijaa innostavaa imua tekstissä on noin kahdessa kohdassa.Kirjaa ei missään tapauksessa voi luokitella jännäriksi,niinkuin takakannessa tehdään.Kone valmistuu tasaiseen tahtiin ja työn alla kulloinkin olevasta vaiheesta vastuussa olevat insinöörit esitellään kukin vuorollaan.Kun projektiin osallistuu n.65 ihmistä ja heistä lähes puolet esitellään pikkutarkasti,tuntuu,että lukijaa rasitetaan tarpeettomilla yksityiskohdilla.Juonen kulkua jarruttaa myös se, että asioista kerrotaan melkein joka henkilön mielipide. Lukujen otsikot ovat turhanpäiväisiä,mutta toisaalta,ellei tekstiä olisi pätkitty lukuihin olisi sen lukeminen mahdoton urakka.Jossain vaiheessa on alkuperäis tekstistä tipahtanut pois II luku"How to Make a Lot of Money".Menetys ei kuitenkaan ole kovin suuri sillä mainittu luku sisältää tiekonealan ja Data Generalin historian.

Kun rakennus ja testausvaihe on ohi loppuu myös kaavamainen insinöörien esitteleminen.Tämänjälkeen pistäydytään vielä tietokonemessuilla Nykissä ja jaaritellaan tietokoneiden käyttömahdollisuuksista. Aihe käsitllään perusteellisesti ja kirja hiipuu hiljaa loppuun.Referoimalla noin 200sivua pois tästä kirjasta sais varsin mahtavan pakkauksen. Tälläisenään sitä tuskin jaksaa kahlata läpi ellei ole todella kiinnostunut aiheesta.

Rn

1541 KERRALLA KUNTOON

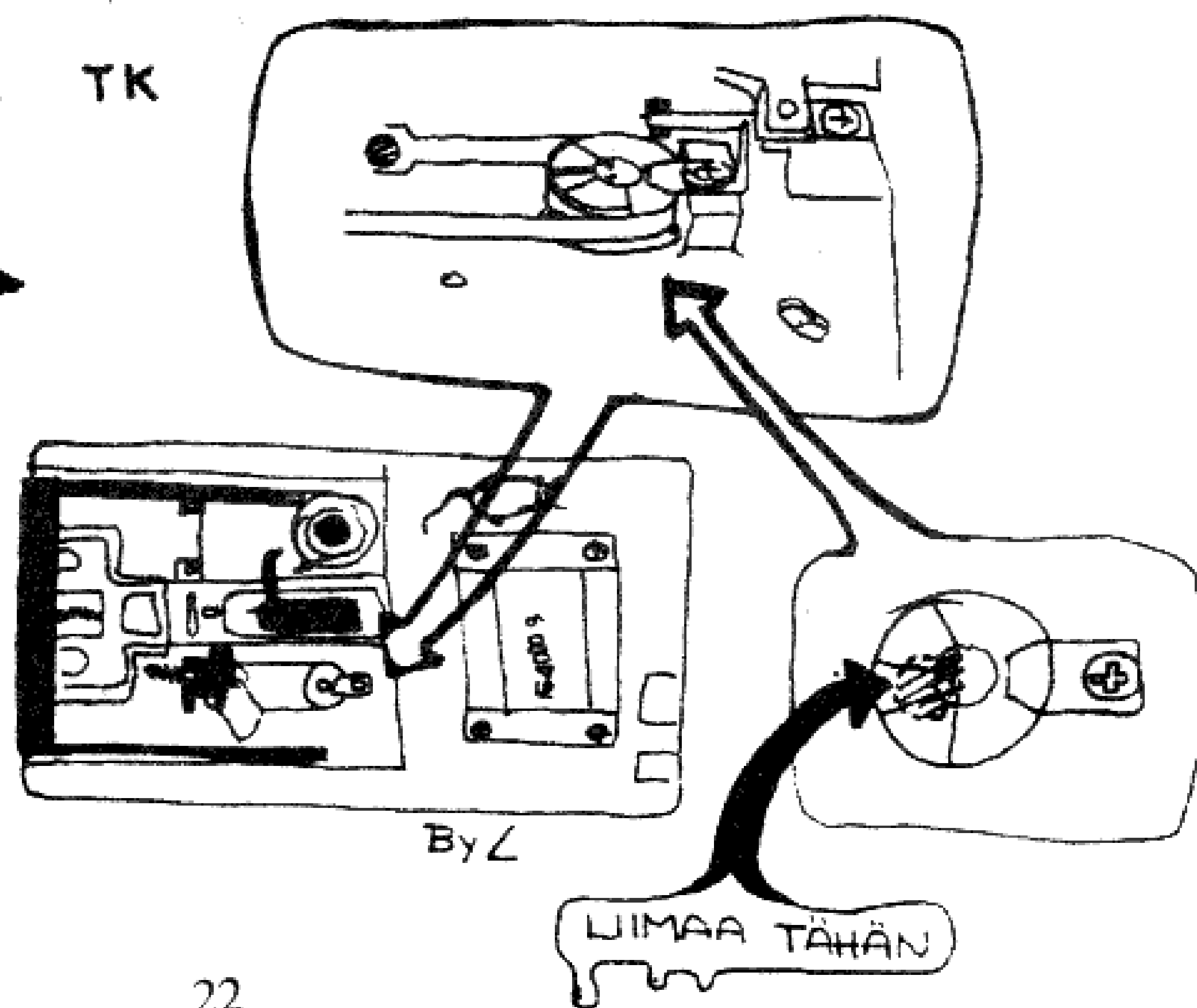
Edellisessä numerossa kerroimme että Commodoren levyasemat eivät kestä käyttöä. Kun viet levyaseman korjattavaksi säädöt asetetaan paikoilleen ja tämä auttaa vain hetkellisesti. Tämä harmittava juttu johtuu siitä, että lukupäätä siirtävän askelmoottorin akseli on vain puristamalla kiinni vetopyörässään. Kun levyasemaa käytetään ahkerasti, löystyy akselin kiinnitys vähitellen, ja pään kohdistus muutuu, tästä alkavat vaikeudet.

Levyaseman voi tietekin korjata, ellei halua huollataa sitä jatkuvasti. Laita pari tippaa liimaa tai epoksia moottorin akselin kiinnityskohtaan, eikä se enää löysty käytössä. VARMISTA ENNEN LIIMAUSTA ETTÄ LEVYASEMA TOIMII NORMAALISTI JA ETTÄ SÄÄDÖT OVAT PAIKALLAAN. Epäilevälle Tuomaalle kerromme vielä että operaation suorittamiseksi ei tarvita kirurgin sormia ja että samanlaista konstia käyttää myös maahantuoja.

Avaa levyaseman pohjassa olevat neljä kiinnitysruuvia, mutta älä hukkaa niitä. Sen jälkeen voit poistaa kannen. Nyt näet piirilevyn, jossa on levyaseman elektroniikka. Tämä piirilevy täytyy poistaa, jotta päästäisiin liimaamaan moottorin akseli. Irrota piirilevyyn menevät liittimet varovasti ja merkitse vaikka paperille muistiin niiden paikat, jotta osaat laittaa ne takaisin lopuksi. Liittimet eivät kylläkään sovi väärään paikkaan, mutta varmuus parasta. Piirilevyn poistettuasi (ruuvit) näet allaolevan kuvan mukaisen laitteen. Se on lukupäänsiirtömoottorin akselin pää ja sen vetopyörä. Pane VAROVASTI pari tippaa liimaa nuolen osoittamaan paikkaan mutta katso ettei liimaa joudu väärään kohtaan, sillä pienikin tippa liimaa väärässä paikassa aiheuttaa paljon harmia.

Sitten vain piirilevy paikalleen, liittimet kiinni ja kansi takaisin. Valmista tuli, ja nyt levyasemasi toimii luotettavammin kuin ennen, eikä vaadi säätöjä vähän väliä.





AMSTRAD CPC 464

Tietokoneiden aatelia tämä Amstrad, sanoo maahantuoja. Tuohan ei kerro mitään koneen ominaisuuksista, samalla tavalla mainostaa joka pirun maahantuoja konettaan. Koetetaanpa valottaa konetta myös siten, että siitä olisi hyötyä seuraavaa kompuutteria valittaessa.

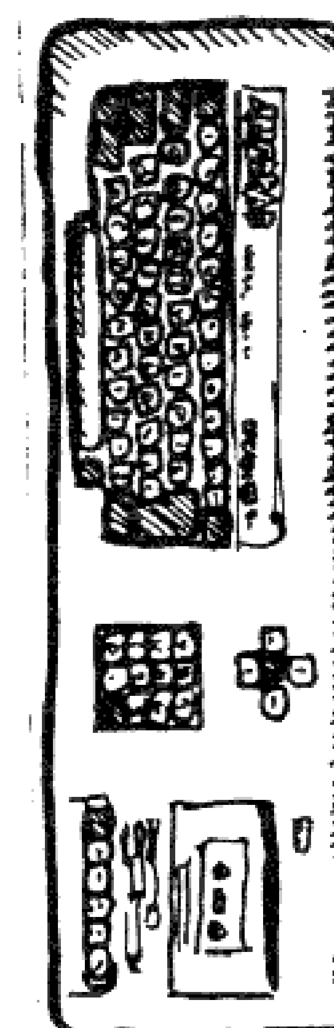
Otetaanpa ensin tuo tekniikkapuoli.
Prosessorina Amssissa potkii Z80A, tuo suosituin 8-bittinen, 4Mhz:n kellotaajuudella. Muistia löytyy täydet 64 kiloa, josta Basicin käytössä n. 40 kt. On myös mahdollista repiä rommit veks, ja käyttää koko aluetta miinus kuvamuisti (16k). Tietenkin Basiciin paluu on mahdotonta, mutta mitäs sillä jos pelailee. Rommia on mahdutettu 32 kiloa, josta eka 16 kiloa on nk. Kernel, ja toinen puolisko sisältää Basicin (Hiukan samantyylinen systeemi kuin 64:ssä, paitsi rommia tuplaten jne..).
Grafiikkaa hoitelee Hitachin HD 6845 syöden ed. main. 16 kiloa näyttöä varten
Ihmeelliset äänet tuottaa Wanha Kunnon AY-3 8912. Äänistä ja kraffiikasta tuonnempana.
Koneessa on sisäänrakennettu kivan tuntuinen mankka, joka on toiminut tähän asti käytössäni mainiosti. Tervemenoa latausongelmat! Aina nääs onnistuu, olkoon nauha mikä on.
Optiona saatava levyasema (3 inch) jonka mukana tulee CP/M ja Logo. Draivi on hirmuisen nopea, siirtonopeus kymmeniä tuhansia baudeja. Aseman rinnalla Commodoren vastaava jää kuin seisomaan, Pink Floydin (eräs turbo) kera tahi ilman. Vehkeen kapasiteetti on n.500K. Kolmen tuuman koko asettaa (Suomessa) joitakin rajoituksia esim. CP/M-ohjelmiston saatavuudessa. Brittilässä löytyy kaikki CP/M-ohjelmat myös lilliputtikoossa. Sitä paitsi pikkudisketti on tuhat kertaa varmempi normaalin rinnalla, onhan koko lerppu pakattu kätevään muovilootaan. Taivuttelu ja saksiminen ei onnistu. Hähhäh te haisevat pikkukakarat ja koirat. Nyt ei onnistu vandalismi!
Masiinan mukana tulee myös m/v-monitori tai RGB-värimonitori (kalliimpi) kukkaron vahvuudesta riippuen. Näyttö on tosi "rock steady", kuten engelsmannit sanovat, molemmilla monitoreilla. Värimonitorilla missataan ymmärrettävästi hieman erottelukyvystä mutta hakkaa se silti kaikki tähänastiset viritelmät kotikoneissa (vrt. värimatkatöllötin jne.).

Se tekniikasta. Koneen rommiin on ängetty mahdottoman nopea Basic (Jees, nopeampi kuin IBM PC:ssä!!!). Basic on Amstradin oma, Microsoft-tyylinen, erotuksena hirmulaaja käskykanta, ja nopeus. Basicistä löytyy käskyjä liki joka lähtöön. Jopa merkkien määrittely, repeatin nopeus jne..

Grafiikka tässä koneessa on nk. TARKKUUSgrafiikka. 640x200 pixels. Neljällä värillä 320x200, ja kahdella 160x200 (VIC-mode). Kulloinkin käytettävät värit paiskotaan ruudulle 27 värin paletista. Joka ainoan paikan saa vilkkumaan, BORDERin, PAPERin ja INKin. Vilkuttelunopeus on muuteltavissa Basicistä (!! ohhoh) käsin. Merkkejä saa tungettua 80x25, 40x25 tahi 20x25 riipuen grafiikkamodesta.

Sitten ihmeelliset äänet. Oktaaveja 8, 3 kanavaa+kohina. Ohjelmoitavat vaippageneraattorit joka kanavalle voimakkuutta ja korkeutta varten erikseen. Äänenkorkeutta säätävä vaippa on hassu, saa vaikka jepariauton soundin ilman sen kummempia FORNEXT-looppeja.

Takasivulla on muiden koneiden tapaan muutama reikä eri vehkeitä varten. Vas. lukien: RGB+video monitorille, Sähkö +5VDC, Väylä (kaikki osoite-, data-, ja kontrollilinjat plus pari muuta, mm. valokynä), Centronics printteriä varten, joystick ja äänen stereo(!)ulostulo. Sillä voipi leikkiä Jarrea.



Amstrad jatkuu...

Pehmossakin löytyy,on paljon pelejä,opetuohjelmia ja eri kieliä.LASER SHOPpi ja maahantuoja TOPTRONICS laajentavat jatkuvasti valikoimiaan.

And finally: "Itku pitkästä ilosta poru,pahasta naurannasta" Kalevalaa lainataksenI,eli huonot puolet.Itse vehkeessä ei pahempia bugeja ole ilmaantunut kuten esim. Spectrumista (namiskat,ääni och väriresoluutio), 64 stä (koko paska) tahi Frankie Goes TO Hollywood sta. Ei, viat ovatkin valtion verot ja Toptronicsin rahanhimoiset ahnurit.Amssi mustavalkomonitorilla maksaa Saarivaltiossa 1600mk, täällä 3980,-. Värinäytöllä 5980,-. Voi Jeesus. Koneen rivieditori saattaa aiheuttaa Vikkiin tai 64:n tottuneille pieniä hankaluuksia,muuten se onkin edellämainittuja rutkasti parempi. PJ

TEKEVÄTKÖ SUOMALAISET MIKROHARRASTAJAT ENÄÄ OHJELMIA?

JOS TEKEVÄT, NIIN NYT HEILLÄ ON MAHDOLLISUUS OTTAA OSAA

MICROPOSTIN OHJELMOINTIKILPAILUUN

Ohjelmien on sovittava Spectrumille, Vic-20:lle tai Commodore 64:lle. Huomaa, että jos et omista mitään em. koneista voit ottaa osaa standardibasicilla tehdyllä ohjelmalla, jolloin ohjelman listaus on liitettävä kilpailuohjelman mukaan.

Aihepiiri on vapaasti valittavissa hyötyohjelmista peleihin. Ohjelmointikielenä on käytettävä basicia tai konekieltä. Vicin kanssa saa käyttää superexpanderia tai lisämuistia sekä 64:n kanssa Simon's basicia.

Ohjelmien on oltava itsetehtyjä ja ne on toimitettava levyllä tai kasetilla käyttöohjeineen kahden kuukauden sisällä tämän lehden ilmestymisestä lukien toimitukselle. Levyt ja kasetit palautetaan osallistujille.

Micropostin palkintolautakunnan päätösten mukaan jaetaan parhaille ohjelmille palkintoina alkuperäisiä ohjelmia ym. tietokoneharrastukseen liittyvää oheismateriaalia.

Suomen Mikromaakarit ry pidättää oikeudet julkaista kilpailuun osallistuneita ohjelmia Micropostissa.

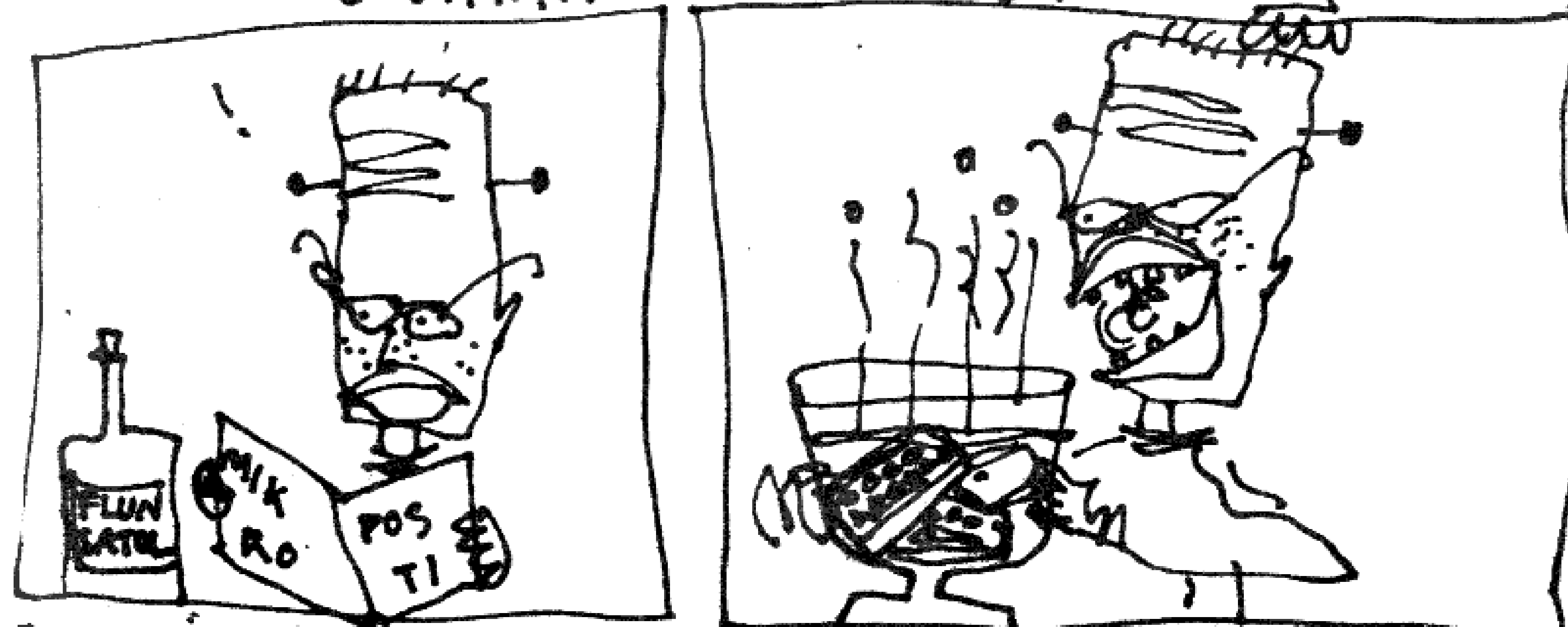


VÄHEMISTÖPALSTAN FLUNSSANUMERO.
SIIS ENEMISTÖPALZTA?

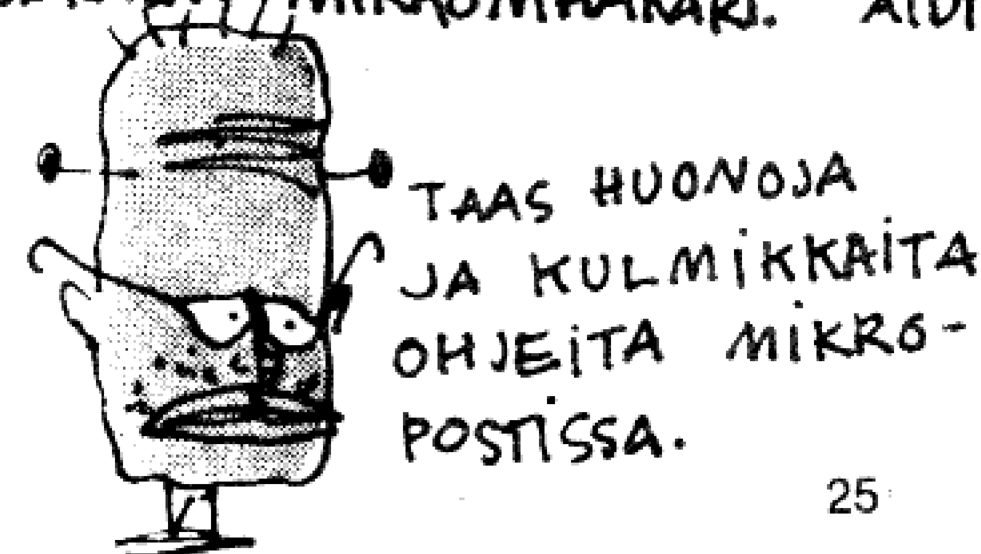


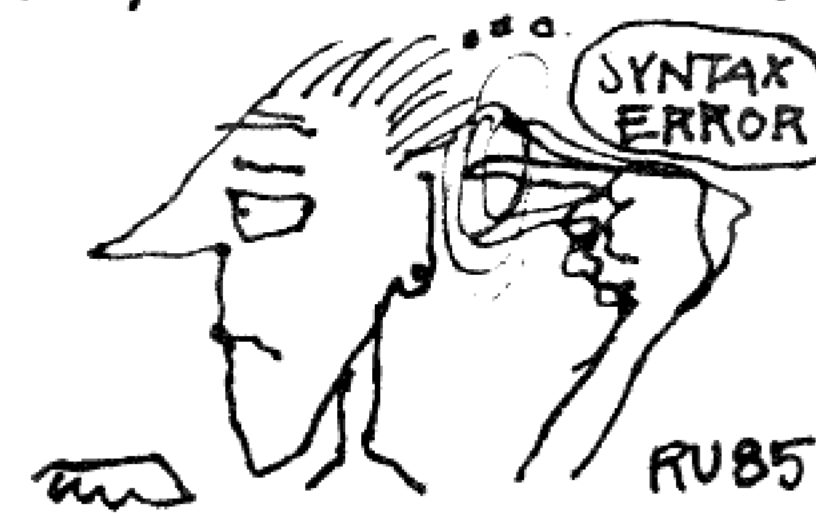
NYT SIIS ANNAN PIKKU KÄYTÄNNÖN NIKSIT, JOLLA SAA "LEVYASEMAT" TAAS KONDIKSEEN!
EKA LIOTETAAN VIKKEJÄ KUUMAAN VETEEN JA SIT SKRUDATAAN KOKO MOSKA KURKUSTA ALAS...

¿KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS?



FLUNSSAINEN MIKROMAAKARI. ÄIDIN PARAGVAASI. JA GLUNKS.

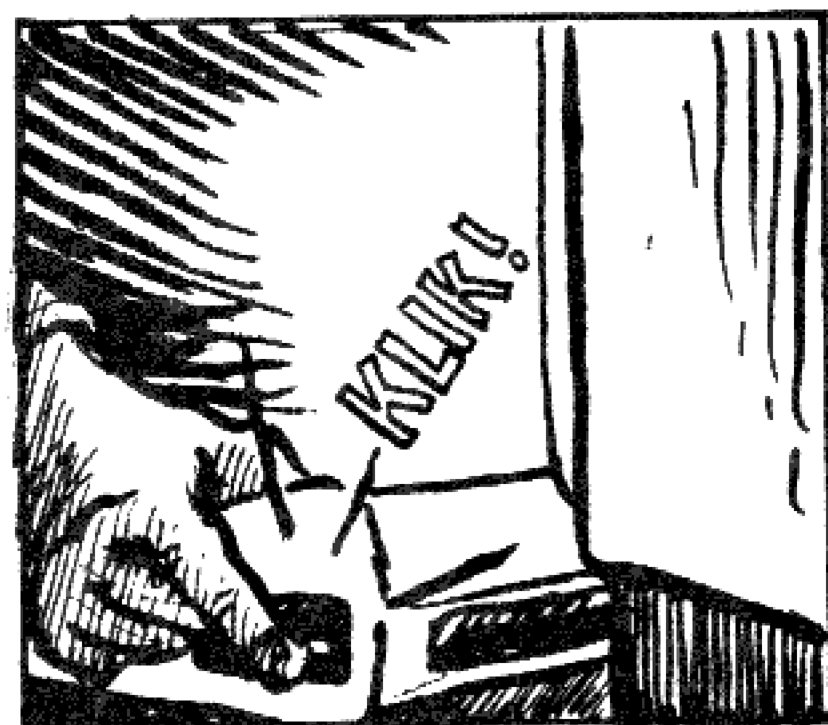




Kolmas Runo









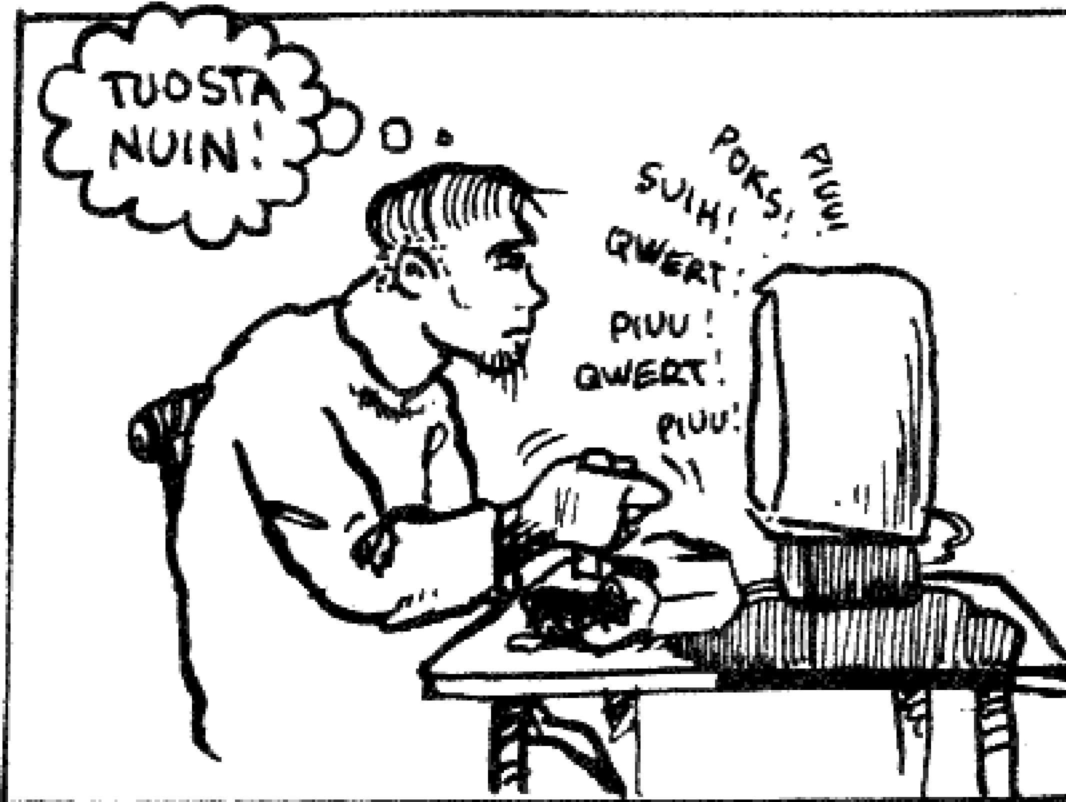




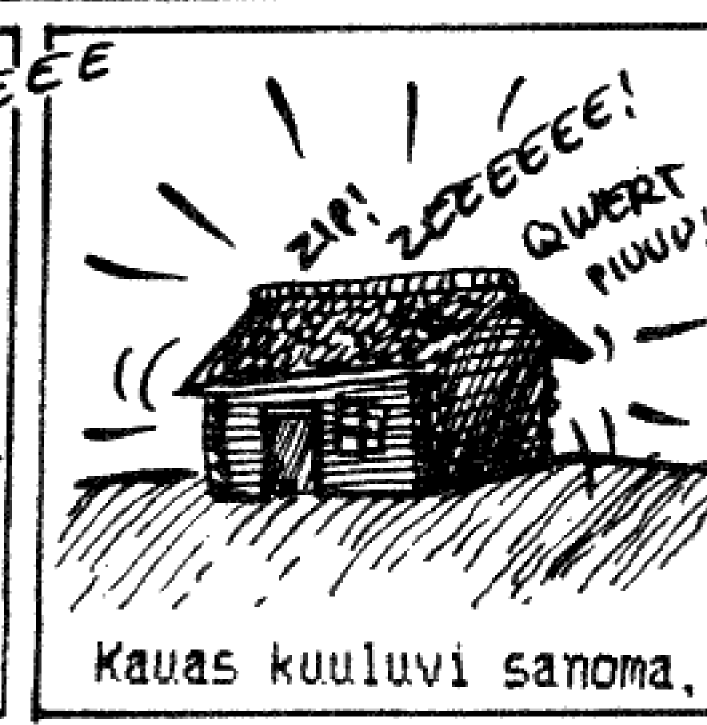


















jatkuu..